CBI

# 游戏日

国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1576/TN 邮发代号62-99

# 数字用户

总122期 2008.04-05

特价人民币 20元

本期4&5月 合刊

赠 怪物猎人2G攻略本试读版

再赠 怪物猎人精选画集

共计336页

请记得向零售商索取喵！

星海传说·再度启航

游戏日专题欢乐回归

我是传奇 I AM LEGEND

史上最盛无双！

大蛇无双·魔王再临

奖 PS3两台 Wii两台 万元大奖 期期送

# 游戏日2008年全年杂志征订开始

各位读者，欢迎大家继续踊跃订购2008年游戏日的全年杂志，对订购全年的用户来说，最大的方便是不必每个月一次次去书摊上搜索，最大的实惠则是当《游戏日》推出特定的超级攻略本时，全年订阅用户不必再另外付钱，即可享受这份攻略大餐！当然，订阅全年杂志还会附带其他优惠政策，为了满足不同需要，我们照例推出了三档不同的优惠套餐，欢迎您选用适合自己的一款！

## 优惠套餐 1

**订阅全年杂志 140 元**

**具体内容：** 每本杂志 10 元＋邮费 1.9 元＝142.8 元
优惠价格为 140 元

**邮寄方式：** 平邮

**提示：** 平邮存在着可能丢失和邮寄速度缓慢的弊端，而且无法预测和避免，所以我们不推荐您使用。此套餐只适用于有足够的信心和耐心，且相信全年收信地址稳定、安全的读者。

## 优惠套餐 2

**订阅全年杂志 144 元**

**具体内容：** 全年杂志 9 折包邮费＋挂号费
＝每本 9 元＋挂号费 3 元＝144 元

**邮寄方式：** 挂号平邮

**提示：** 和平邮相比，挂号最大的优势是安全得多，而且丢失后我们负责补寄。另外，挂号费 3 元是邮局收取的，跟我们没关系，所以我们也不介意占点邮局小便宜——你可以再找一个朋友一起订阅，因为挂号可以同时邮寄两本，这样能省去一个人的挂号费哟！

## 优惠套餐 3

**订阅全年杂志 192 元**

**具体内容：** 全年杂志 6 折＋快递费 10 元＝192 元

**邮寄方式：** 特快专递

**提示：** 快递是邮寄方式中最快速和最可靠的一种，而且丢失的话我们将补寄，如果您的经济能力许可，我们强烈推荐此套餐。与挂号一样，您也可以与您的一个朋友一起订阅全年杂志，省去一个人的快递费。选择此套餐的用户请务必留下自己平时常用的电话号码。

### ☆☆☆特别提示☆☆☆

我们要特别指出，前两年编辑部在邮购上所赚取的利润非常微薄，如果中途出现一本杂志丢失需要补寄的话，那么这份全年订单将肯定赔本。根据两年来的经验，我们发现平邮非常不可靠，中国邮政也非常不可靠，几乎每期都有用户出现杂志丢失，而邮局对平邮丢失也不负责赔偿，苦于这一矛盾的编辑部只能做出一个决定，那就是平邮杂志我们也不予赔偿。这份“优惠套餐 1”只优惠 2.8 元的原因，就是我们根本不希望您选用它，如果您真的要选用它，我们将再次提醒您——对于平邮出现的任何丢失和损坏，都不会得到任何赔偿！

### 套餐特别配套甜点

所有订购全年杂志的用户，再多加 10 元还可以继续获得以下超值礼物（各限量 30 套，每人只能选取一种）

1.“三国无双大乱斗”游戏牌（简装版）一套
2.《游戏日原创画集》上下册
3.游戏日 2007 年 8 月号《机战 OGS》攻略特刊

### 全年套餐订购方式

**订购方法 1**

登陆游戏日淘宝官方网站 http://shop33523089.taobao.com，下全年订阅单并留下详细联系地址和电话，通过支付宝付费。

**订购方法 2**

通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦 5 楼发行部，收款人：发行部，邮编：610036。请务必在汇款单的附言上注明为订购《游戏日》，并注明是从哪一期开始的 12 期杂志，并留下详细联系地址和电话。

### 特别公示

1.不管您是订购哪种套餐，请务必留下您的**详细地址、联系电话和杂志月刊号（不要写总期数）**，防止出现投递失误，请切记。
2.对邮购有疑问的读者，可在每个工作日（非节假日的周一到周五）9:00－18:00 拨打电话 028-87688333-505，或登陆游戏日淘宝网站 http://shop33523089.taobao.com，联系游戏日的淘宝掌柜询问。
3.**05 年全年杂志售完没书**，请邮局汇款用户不要汇款订购了。

恭喜以下各位订阅了游戏日全年杂志的读者，你们在编辑部的黑暗抽奖中脱颖而出，成为获得编辑部特产的幸运儿！请各位看到自己名字后立刻到游戏日淘宝店与掌柜联系发奖事宜，或在工作时间（非节假日的周一到周五的 9 点到 17 点）致电编辑部联系淘宝掌柜！

### 中奖名单

1 号（真田幸村手办）：玉嘉维
2 号（吕布手办）：甘宁
3 号（深度强袭手办）：杨立
4 号（万智牌·十会盟，启示录）：空缺
5 号（万智牌·时间混沌）：伍丽
6 号（万智牌·穿髓金针）：空缺
7 号（万智牌·神之愤怒）：高臻同
8 号（地狱之女手办）：陶文超
9 号（武装神姬 ARNVAL）：严冰
10 号（武装神姬 STRARF）：王毅
11 号(森海塞尔耳机)：王荣
12 号（音特美 ER6）：曹小青
13 号（梵天）：江骏亮

### 备注

1:所有的奖品都是“二手货”，你们要有心理准备；
2:本奖品只针对订阅了游戏日 2008 年全年杂志的读者，如果您没有订，那么即使看到您的名字那也肯定是重名，就不用联系了；
3:因为订阅杂志的读者也有重名，而且部分读者地址有改动，所以如果没有与淘宝店联系的话，奖品将不会发出；
4:获得“梵天”的那位朋友，麻烦您自行到编辑部领取……对了，梵天说他卖艺不卖身……

**注：普通情况下杂志邮购的邮费收取标准为：快递 1–2 本 10 元，3–4 本 15 元，依此类推；平邮挂号 1–2 本 5 元，3–4 本 10 元，依此类推。**

45 游戏日

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

作者：十月天宫

本月游戏情报站 98

卷首特辑 史上最大！全92名角色！无双盛宴豪华开演！

PS2 无双 OROCHI·魔王再临完全攻略 100

非主流

星辰的 SRW 团·贺《超级机器人大战 Z》公开！ 176

牛蛙的业魔殿 180

Aice 的恋爱游戏小屋 182

fei 主流 185

小瑶的流行看板 186

极限研究

PS3 龙如见参全支线任务 188

金手指 203

六周年特别企画·隐藏于编辑部中不为人知的秘密

I am legend——丫是传奇 204

游戏日历次专题回顾展 220

才语游言

闲言碎语 230

才语邮局 231

如果电话亭 234

画师访谈 236

火星图库 238

资讯 & 名词解释 239

NOSE ART 赏析 242

如来神掌

前言 244

初心者教室 244

动漫 PK 场 247

邪门歪道 250

怪物猎人服装原型考 290

战神专题——希腊神话中的趣事 298

华山论贱 300

掌机攻略王

PSP 星海传说·再度启航小说攻略 252

NDS 机动战士高达 OO 284



# 数字化用户

**主管**四川省科学技术协会
**主办**四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
**社址**成都市营门口路民光商厦五层
**邮编** 610036
**传真**（028）87646606
**编辑电话**（028）87688333-505
**编辑信箱** gameday@cbigroup.com
**总编辑**牛治
**副总编**许海龙 童文臻
**执行主编**周博 唐晓雨
**客户经理**付晓飞 呼丽丽
**编辑**任超 王梁宇 李一凡 朱博
**发行总监**白宇
**市场策划**刘丹
**特约编辑** Cyberman（美国）
**美术编辑**梁镭耀、樊俊成、陈颖、郑川
**法律顾问**四川联合律师事务所 申杰锋律师

**客户服务**
**免费服务电话** 8008864689
**北京** 010-62137523
**成都** 028-87688333-505
**上海** 021-64412101-8005
**广州** 020-87588518
**广告许可证号** 5100004001007

**国内刊号** CN51-1567/TN
**国际刊号** ISSN 1009-0843
**邮发代号** 62-99
**发行单位**全国邮政局
**零售**全国各地书亭报摊
**发行服务**（028）87648981、87688333-533
**邮购**成都市营门口路民光商厦 532 室
**邮编** 610036
**定价**人民币 10 元
**印刷单位**成都电脑商情报印刷厂
**刊期**半月刊
**出版日期** 5 月 1 日

2008.5
ISSN 1009-0843
05 >
9 771009 084001

五一黄金周没了，不知道大家在这三天半假期里是怎么过的，玩游戏还是看动画？或者干脆睡三天？整个5月最值得期待的就是29号的机战RPG，不过这个时间段似乎下期又赶不上……没关系，我们还是会争取按时出书的！下期杂志预定上市日期，5月内！

# 本月游戏情报站
# Game Informations

NINTENDO DS　PlayStation 2　Wii　PSP　XBOX 360　PLAYSTATION 3

## 牛蛙

### 历史群像 presents ものしり幕末王　5月1日

NDS　类型：SLG　厂商：GAKKEN

日本幕末时代为历史背景的游戏，玩家扮演的是生在这个动乱时代中的1名志士，在3个派别中选择符合自己心中理想的派别，然后协助这个派别进行各种政治行动，最终达成这个派别的目的。

游戏中的3个派别分别是彻底佐幕派、武力讨伐派和平和讨伐派，3个派别的领头人也都是幕末时期的名人们，其中彻底佐幕派的领头人物为近藤勇，武力讨伐派的领头人物为高杉晋作，平和讨伐派的领头人物为胜海舟。

游戏的进行方式是普通的行动模式(移动、情报、说得、资金调达等指令)+说得クイズ，在进行说得クイズ部分时就会有很多日本历史相关的问题来测验玩家对历史知识的了解程度，答对的话就能成功的说得游戏中的历史名人们。

游戏中涉及的历史知识相当丰富，日语较好且喜欢日本历史的朋友可以找这个游戏来玩玩哦。

### 幻想之战 バトルファンタジア　5月29日

XBOX360　类型：FTG　厂商：ARC SYSTEM WORKS

本作原本是街机上大受好评的一款格斗游戏，以其独特的世界观、华丽的人设和复古的对战方式吸引了相当多数量的格斗游戏爱好者，现将于5月29日在XBOX360和PS3主机上登场，这也是到现在为止次世代主机中少有的几款对战格斗游戏之一。

游戏的人设是典型的中世纪剑与魔法风格，玩家可以选择如士兵、骑士、法师、海贼、僧侣等不同职业的角色进行对战。游戏画面方面，人物和背景都是采用3D表现形式，而对战进行方式却是100%的2D格斗游戏，老玩家们在这款游戏中说不定能够找回当年玩2D格斗游戏的感觉哦。

XBOX360和PS3版在原来街机的基础上新增了几种游戏模式，其中最主要的就是各个角色的故事模式，在故事模式中除了会有大量的剧情对话外，在达成特定条件后，还能获得各个角色的特殊服装，而且故事模式中也会出现分支路线让玩家选择，隐藏要素可谓是相当丰富。

## AICE

### 瓦尔哈拉骑士 2　5月29日

PSP　类型：ARPG　厂商：K2

VALHALLA KNIGHTS 2 ヴァルハラナイツ2

审判之日——人类被神所抛弃，从天而降的女神将大地崩裂、海水干枯，世界迎来末日。但是人类并没有放弃，一位水晶的魔女挺身而出，将女神击伤。但是女神并没有被完全打倒，她为了恢复元气，潜入了一个叫做米克斯特的世界。

人物创建画面

米克斯特的国王为了打倒不知潜伏在世界何处的女神，恢复世界和平，召集世界各地的冒险者，组成部队讨伐女神，而从小在孤儿院里长大的主人公为了成为政府公认的冒险者，参加了考试。

这是一个自由度颇高的动作RPG游戏，玩家可以自己创造角色，角色有各种种族可以选择，分为人类、矮人、精灵、霍比特人、高山人，除了种族之外，还有各种职业可以选择，自由度非常高。

在2代里任务是发展剧情、提升人物等级的重要手段，任务系统是整个游

戏的核心部分，任务数量达到了 80 多种，是前作的 2 倍以上，还增加了一些可以重复挑战的任务，让游戏更有长期乐趣。

在前作里一旦接受了任务，在完成这个任务之前，就不能再接其他任务了，而这作里改成了可以任意中断任务，提高了游戏的自由度。

看到这个游戏我不禁想起了很久以前玩过的一个 PSP 游戏——《魔窟的皇帝》

## 七彩糖果 DS 从触摸开始的恋爱物语

5月15日

NDS　类型：AVG　厂商：UNiSONSHIFT

七彩糖果的 PC 版游戏我曾经在某一期的非主流里介绍过，当时完全是被人设和游戏画面所吸引才去玩的这个游戏。现在回想起来那是第一次接触伊藤野伊织的作品，然后顺理成章地被萌到，然后开始疯狂搜集伊藤的各种作品。

后来经历了 PS2 版、TV 动画化，七彩糖果开始被很多人所知道，各种骗钱的周边也开始不断地推出。

这个 NDS 版的七彩糖果显然也是想趁着这个风赚一笔，榨榨广大 NDS 玩家的钱包，至于游戏的素质，就不要报什么期望了。

由于 NDS 的双屏和触摸机能，游戏里有很多小游戏可以玩，比如浇花（女主角桃子属于园艺社），上课做算术题等。

## 梵天

## beatmania IIDX 14 GOLD

5月29日

PS2　类型：音乐　厂商：KONAMI

新游戏介绍已经是梵天我作为一个音乐游戏者最后的阵地了，时隔半年，KONAMI 宣布将音乐王者“beatmania IIDX 系列”移植到 PS2 主机的今天，对我来说真是喜忧参半。高兴的是又能在 PS2 上虐待我的手指玩到最新的 GOLD，郁闷的是我现在只能在这个栏目上介绍我最喜欢的音乐游戏了！该死的小瑶，把我的非主流还给我。

说回这款游戏，梵天我这次就不说一些比较复杂的音乐游戏的术语了，毕竟说有多少新曲，有多少新模式对广大读者大人们来说都是天书。这次我打算说说玩这款游戏的事情，记得当年 beatmania IIDX 的第 12 作刚刚发售时，梵天在学校奋战，很快就将自己的成绩登陆在 KONAMI 的官方网页上。由于是提前在网上下载游戏，拿到盘的时间比较早，所以当时荣幸的获得了某首歌分数的第 16 名。由于没有中国地区的选项，我便选择了中国香港，而且到处炫耀，每天都刷新一遍官网来满足虚荣心。可惜好景不长，随着更多的玩家将自己的成绩登陆到官网，我的名次也从 16 名一直向后跌，一直跌出了榜单（官网当时之接受前 50 名的成绩）。结果同学过了半个月突然想

起了我之前说的全世界前 20 水准的话，问我现在第几名，我当时真是欲哭无泪！所以读者们玩音乐游戏，只要自己开心就好，为了名利就会落得我这个下场呀！

## 深入敌后 雷神战争

5月27日

XBOX360　类型：FPS　厂商：Activision

很久没有介绍 FPS 作品了，自从使命召唤 4 之后貌似编辑部很久没有开动 XBOX360 了，5 月底的这部《深入敌后：雷神战争》刚好是让我重新打开 360 的动力。说到这款 FPS，其实是 07 年 PC 版的移植版，像我这种平时不关心 PC 版第一人称射击游戏的人来说，移植的游戏就是一款新游戏。

“深入敌后”这个名字和某动作电影的名字很类似，实际上它却是另一款游戏的衍生物，雷神战争是以 id Software 著名游戏《QUAKE》为背景制作的作品，游戏画面十分出色，不论是光影还是天气都表现得淋漓尽致。游戏将采用增强的 Doom 3 引擎开发，id Software 的新技术也会让这个庞大的战场更加的真实和细致。

游戏分为人类和外星异形两个阵营，玩家要操纵人类一方击退外星入侵者。两边都有包括狙击手、突击士兵和工兵这样的兵种，对应不同的兵种就有不同的打法，为了达成不同的任务就要充分的熟悉和了解各种兵种的特点。加上 LIVE 模式，多人模式更加有趣。《深入敌后：雷神战争》是 5 月向家用机玩家推荐的 FPS 游戏，有兴趣的玩家可以去试一试。

## FEI

## 前线任务 2089·疯狂的边界

5月29日

NDS　类型：SRPG　厂商：SQUARE-ENIX

当年 SQUARE 的名作“前线任务”终于也在 NDSL 上登陆了，不过这次的并非本传，而是外传“2089”系列。2089 系列主要以佣兵小队的视点从侧面反映“哈夫曼战争”一年前的故事，本次也不例外，隶属于 O.C.U 势力侧的玩家要面对被称为“吸血鬼”，在哈夫曼岛上表现活跃的神秘佣兵部队，不知道这次能揭示出战争之外的多少真相。游戏主要地点包括司令部、格纳库、竞技场和佣兵宿舍，流程则是在司令部接任务，在格纳库和宿舍进行整备，在竞技场挑战强敌，整体难度——应该不大，适合大家闲暇时玩。

该游戏原本是 2007 年发售的一款手机游戏，大概是 S-E 觉得只赚通信费不过瘾，所以又移植到 NDSL 上，为了表示诚意，所有角色的形象、关卡地图、战斗画面和特技都重新进行设计，还加入很多新的事件插图，就看这些表现能不能让玩家满意吧！

## 模式一览

### ストーリーモード

故事模式，选择自己喜欢的势力再次展开征途。最初有魏国、蜀国、吴国、战国和远吕智5个势力可选，但每个势力初始只有部分武将，其他角色需要通过特定关卡才能使用。

### フリーモード

自由模式。可以自由选择已经取得的角色和关卡进行游戏，与故事模式不同的是不用选择势力。

### ドラマティックモード

独立于故事模式之外的“舞台剧”模式，有点类似前作的“外传”关卡，每一关都有特有的单独剧情，只能使用特定三名武将。初期只有3个剧本，需要完成特定条件才能开启新的剧本。

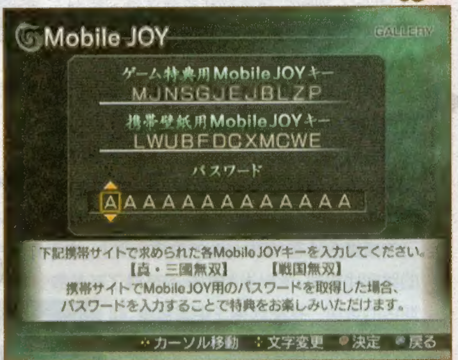
### バーサスモード

对战模式，包括“总力战”（双方武将一对一单挑，中途可更换武将，将敌方武将体力减空即获胜）、“胜拔战”（与总力战类似的单挑，但是需将敌方所有武将击败）、“击坠”（在限定时间里比赛谁击破的敌人多）和“疾驱”（骑乘状态下谁更快到达终点）四个模式，但只能和玩家对战。

### サバイバルモード

“总力战”的无限挑战模式，玩家与电脑操纵的敌方武将一轮轮地对战下去，直到自己体力耗空战败为止。每回合胜利后会略微回复体力，而敌人的能力也会越来越强。根据玩家的最终成绩会获得相应的经验值。

### ギャラリー

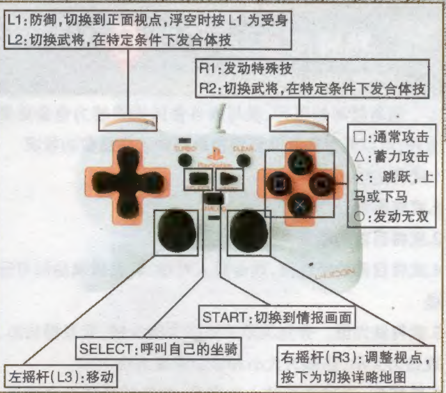



鉴赏模式，可以在这里观看自己已经取得的武器、CG和壁纸，修改游戏桌面，确认取得的素材。未取得素材和壁纸的取得条件也可以在这里确认。另外，玩正版的玩家还可以在这里的“Mobile JOY”输入正版包装里的密码获得特别道具。

## オプション

设定更改,可以在这里更改音量、键位、体力显示等设定,还可以把武将能力初期化,存储、读取其他记录卡的记录。

## 基本操作




## 特殊操作

**翻滚**:左摇杆+L1,相当于紧急回避,可以避过大部分攻击

**空中 DASH**:仅有特性为"速"的武将可以使用。在空中时再次按×可以在空中向前滑行一段距离,该滑行期间全身无敌。

**受身**:被攻击时按 L1,可以避免倒地,但是有时候受身反而更加危险。

**武将切换**:用 L2 或 R2 键可以切换到同队的其他武将。切换的一瞬间武将处于无敌状态,被切换下场的武将会逐渐回复 HP 和无双槽。由于操控武将体力为 0 即告败北,所以适时切换武将非常必要。

**L2+R2**:体力变红时按下 L2 和 R2 可发动合体技

**L1+□/△**:受攻击时召唤同伴进行援护攻击(队友无双槽必须全满)

## 连续技成长类型

《大蛇无双·魔王再临》的武将攻击方式分为 5 种,包括三国无双和战国无双两大类型,两者在 C 攻击(蓄力攻击,后文一律简称 C 攻击,如蓄力攻击 3 就简称为 C3 攻击)方式上有很大的区别,大家在选用角色时应加以注意。

### 三国无双 A 型

**攻击成长**
LV4:□×5
LV7:□×4+△
LV10:□×6
LV13:□×2+△×3
LV16:□×5+△
LV19:□×9

连续技从 C3 开始,逐渐转向将敌人打至浮空的趋向,通常攻击则会在第 8 击将敌人浮空,最后一击将敌人吹飞。

该类武将:《真三国无双》系列除诸葛亮和司马懿外所有武将,妲己,太公望,孙悟空,伏羲,女娲。

### 三国无双 B 型

**攻击成长**
LV4:□×5
LV7:□×4+△
LV10:□×6
LV13:□×5+△
LV16:□×9

这一类比较特殊,攻击方式几乎一模一样,通常攻击的成长和连续技的成长都能较早习得,在 LV16 时即可习得全部连续技和通常攻击。

该类武将:诸葛亮,司马懿

### 战国无双 A 型

**攻击成长**
LV4:□×7
LV7:□×4+△
LV10:□×5+△
LV13:□×12
LV16:□×6+△
LV19:□×7+△

以丰富多彩的攻击方式为主,在 C8 时可以达成敌人防御崩坏的效果。

该类武将:明智光秀,上杉谦信,阿市,丰臣秀吉,德川家康,浅井长政,岛津义弘,立花暗千代,前田利家,佐佐木小次郎,源义经

### 战国无双 B 型

**攻击成长**
LV4:□×6
LV7:□+△×2
LV10:□×3+△×2
LV13:□×8
LV16:□+△×3
LV19:□×3+△×3

擅长 C 攻击,是几大类型里 C 攻击种类最多的。

该类武将:真田幸村,前田庆次,织田信长,石川五右卫门,阿国,女忍,杂贺孙市,伊达政宗,森兰丸,今川义元,本多忠胜,风魔小太郎,宫本武藏,长宗我部元亲,柴田胜家,平清盛,卑弥呼,远吕智(远吕智在 LV13 时可以学得□×9

### 战国无双 C 型

**攻击成长**
LV4:□×6
LV7:△×2
LV10:□+△×2
LV13:□×8
LV16:□×2+△×2
LV19:□×3+△×2

攻击成长居于战国无双 A、B 型之间的类型,C 攻击经常出现特殊效果。

该类武将:武田信玄,浓姬,服部半藏,稻姬,石田三成,岛左近,直江兼续,妮妮,葛拉西亚

## 无双攻击

### 无双槽增长方法

1.按○键缓慢储蓄
2.受到敌方攻击
3.被切换到战斗外
4.特定道具入手
5.武器属性"吸活"效果发动
6.修得特技"回复无双"
7.炼成能力"赋活"

### "无双乱舞"与"无双奥义"的区别

| 无双乱舞 | 无双奥义 |
|---|---|
| 由《三国无双》系列武将发动 | 由《战国无双》系列武将发动 |
| 按住○键不放的期间消费无双槽 | 按○键就开始消耗无双槽 |
| 松开○键后还未消费的无双槽可保留 | 直到把无双槽耗空才停止 |
| 可能在发动途中被攻击打断 | 发动后为无敌状态,不能打断 |

### 无双发动方法(共通条件为发动者无双槽蓄满)

1.单人模式时,按○即可发动
2.体力红色时,可发动"真无双乱舞"或"无双秘奥义"
3.双人模式时,在相互接近时同时按○发动"激无双乱舞"或"无双最终奥义",攻击追加"炎"属性
4.按下○+R2/L2,在发动无双时可切换同伴,并附带特殊效果

| 队伍构成 | 追加攻击属性 |
|---|---|
| "力"属性 2 人以上 | 分身 |
| "速"属性 2 人以上 | 神速 |
| "技"属性 2 人以上 | 吸生 |
| 每种属性各 1 人 | 阳 |

### 武将不同属性的特点

通过武将背后的字可以看到该武将的属性类型,分为「力」、「速」、「技」三种。

**力属性**

可以按 R1 以消耗部分无双槽的方式发出必杀技,主要攻击前方敌人。被通常攻击和远程攻击时不容易出现硬直。

**技属性**

C 攻击可以用 R1 代替△放出必杀技,根据招式不同会有变化,特定的 C 攻击还可变成附带特殊效果的 EX CHARGE 攻击 SP。被攻击时按 R1 可紧急回避。对空中敌人以 C 攻击配合特殊技的方式可以造成大伤害。

**速属性**

可以按 R1 以消耗部分无双槽的方式发出特殊技,还可以配合左摇杆控制方向。在空中时按×键可向前继续滑行一段距离(空中 DASH),而且此动作期间为无敌状态。最后,速属性武将可以随时用×键(跳跃)取消收招硬直。

## 援护攻击

被攻击时，如果非战斗状态队友无双槽是满的，按L1＋□/△可召唤出队友将周围敌人弹开，在呼出瞬间是无敌状态。

## 合体技

操作武将体力减至红色时，同时按下 L2 和 R2 可发动合体技，是由同队三名武将轮流进行攻击的大伤害无双技。部分特殊队伍组合还能发动专用合体技。

### 特殊合体技一览

| 队伍名 | 队伍武将 |
|---|---|
| 仙界の住人 | 伏羲、女娲、太公望 |
| 君主の守人 | 森兰丸、周泰、典韦 |
| 忍の者 | 风魔小太郎、服部半藏、女忍 |
| 造反者 | 吕布、魏延、明智光秀 |
| 天下无双 | 吕布、本多忠胜、远吕智 |
| 妖艳なる美姬 | 浓姬、甄姬、妲己 |
| 桃园の义兄弟 | 刘备、关羽、张飞 |
| 三国の君主 | 曹操、孙坚、刘备 |
| 孙家の三兄弟 | 孙策、孙权、孙尚香 |

| | |
|---|---|
| 战国三大霸者 | 织田信长、丰臣秀吉、德川家康 |
| 铳火器の使い手 | 杂贺孙市、伊达政宗、德川家康 |
| 弓の名手 | 稻姬、夏侯渊、黄忠 |
| 天下の鬼才 | 诸葛亮、司马懿、周瑜 |

## 骑乘攻击

对无人乘坐的马匹，走到它身边出现马匹标志时按×即可上马，在马上按×为下马。除了跳跃，武将在马上操作方式与步行时基本一致，只是攻击方式会有变化，另外骑马奔跑一段时间后可直接撞击敌人，但是对大型敌人和武将无效。马上也可以发动蓄力攻击，而且个别武将还拥有多个马上蓄力攻击。

《战国无双》系列武将在骑乘状态时按△可用马进行特殊攻击，骑乘状态下移动时按△为跳跃。

## 武将成长

随着战斗的进行，参与战斗多的武将能力也会逐渐上升，可以通过查看队伍情报来得知武将目前的状况

1.武将类型

2.武将等级

3.武将目前的服装

4.武将目前的经验值，攻击敌人可增加，黄槽满后即可升级

5.武将能力值。分别决定武将体力槽长短、无双槽长短、攻击力大小、防御力大小和移动速度大小

6.熟练度，通过击破敌人来提升，数值越高防御力越高。熟练度达到 10 以上可获得武将第三套服装

## 特技

在战斗出击前的“兵舍”中可以选择“特技装备”，装备上的特技可以对全队武将产生效果。特技是由武将在战斗中达成一定条件后习得的，这些条件在战斗中通过查看队伍情报可以看到。一般是限定时间内完成某任务、限定人数击破、限定武将数击破、限定体力维持、不消耗无双槽等等。每个武将习得特技的顺序和数量是固定的，例如赵云，第一个习得的特技肯定是“体力增加”，第二个是“回复无双”。

# 特技一览

| 特技名 | 效果 | 最高等级 | 可能习得武将 |
|---|---|---|---|
| 体力增加 | 体力槽变长 | 20 | 赵云、张飞、关平、夏侯敦、典韦、太史慈、周泰、吕布、董卓、石川五右卫门、许褚、孟获、森兰丸、本多忠胜、关羽、夏侯渊、徐晃、武田信玄、石田三成、岛津义弘 |
| 攻击强化 | 攻击力上升 | 20 | 关羽、马超、姜维、庞德、孙坚、黄盖、祝融、真田幸村、前田庆次、宫本武藏、典韦、太史慈、吕布、左慈、岛津义弘、张飞、关平、夏侯敦、张辽、远吕智 |
| 防御强化 | 防御力上升 | 20 | 刘备、曹仁、曹丕、孙策、妲己、武田信玄、稻姬、岛左近、孙权、黄盖、袁绍、真田幸村、织田信长、赵云、明智光秀、上杉谦信、本多忠胜、德川家康、黄月英、星彩 |
| 无双增加 | 无双槽变长 | 20 | 庞统、曹操、甄姬、貂蝉、阿市、阿国、服部半藏、今川义元、直江兼续、黄忠、徐晃、周瑜、立花暗千代、诸葛亮、张辽、孙尚香、左慈、妲己、织田信长、石田三成 |
| 运上升 | 幸运值增加 | 15 | 许褚、张角、平清盛、丰臣秀吉、佐佐木小次郎、小乔、太公望、妮妮、孟获、伏羲、阿国、杂贺孙市、前田利家、凌统、袁绍 |
| 速度上升 | 攻击速度和移动速度上升 | 20 | 张颌、陆逊、孙尚香、大乔、凌统、女忍、伊达政宗、立花暗千代、妮妮、风魔小太郎、马超、魏延、星彩、周泰、明智光秀、浓姬、甘宁、服部半藏、丰臣秀吉、浅井长政 |
| 马术强化 | 骑乘状态时能力上升 | 15 | 张辽、太公望、明智光秀、德川家康、岛津义弘、关羽、伏羲、前田庆次、今川义元、前田利家、刘备、马超、吕布、源义经、葛拉西亚 |
| 特殊强化 | C攻击的攻击力上升 | 20 | 吕蒙、远吕智、织田信长、森兰丸、诸葛亮、曹仁、女忍、稻姬、德川家康、直江兼续、风魔小太郎、曹丕、太史慈、孙坚、妲己、岛左近、立花暗千代、武田信玄、浅井长政 |
| 速型强化 | 属性为速的武将能力上升 | 20 | 黄月英、袁绍、刘备、陆逊、大乔、貂蝉、阿国、杂贺孙市、丰臣秀吉、宫本武藏、黄忠、典韦、周瑜、张角、真田幸村、阿市、赵云、徐晃、曹丕、服部半藏 |
| 力型强化 | 属性为力的武将能力上升 | 20 | 夏侯渊、孙权、孟获、本多忠胜、张飞、关平、张辽、庞德、孙策、董卓、祝融、石川五右卫门、上杉谦信、许褚、黄盖、前田庆次、关羽、马超、吕布、岛津义弘 |
| 技型强化 | 属性为技的武将能力上升 | 20 | 魏延、星彩、司马懿、小乔、浓姬、姜维、庞统、张颌、甄姬、甘宁、凌统、石田三成、夏侯敦、曹操、周泰、伊达政宗、妮妮、孙尚香、左慈、明智光秀 |
| 必杀强化 | 消耗无双槽的攻击威力上升 | 20 | 诸葛亮、甘宁、上杉谦信、浅井长政、黄月英、夏侯渊、司马懿、吕蒙、姜维、庞统、陆逊、孙策、祝融、石川五右卫门、庞德、周瑜、孙权、张角、森兰丸、德川家康 |
| 消费轻减 | 消耗无双槽的技能所消耗的无双量变少 | 15 | 孙悟空、石田三成、女娲、浅井长政、岛左近、长宗我部元亲、黄月英、司马懿、平清盛、直江兼续、佐佐木小次郎、诸葛亮、庞统、陆逊、祝融 |
| 连击回复 | 连击数10以上时可回复体力 | 15 | 周瑜、卑弥呼、柴田胜家、夏侯敦、孙尚香、妲己、孙悟空、张颌、凌统、女娲、风魔小太郎、宫本武藏、长宗我部元亲、甘宁、真田幸村 |
| 经验值增 | 获得的经验值增加 | 20 | 左慈、曹操、曹丕、孙坚、远吕智、武田信玄、关平、庞德、孙权、吕蒙、袁绍、织田信长、典韦、太史慈、黄盖、孙策、孟获、上杉谦信、丰臣秀吉、本多忠胜 |
| 待机回复 | 切换到非战斗状态时无双槽回复速度上升 | 15 | 女娲、杂贺孙市、长宗我部元亲、平清盛、阿市、服部半藏、佐佐木小次郎、曹仁、大乔、董卓、太公望、稻姬、姜维、周泰、妮妮 |
| 回复体力 | 战斗中经过一段时间后回复体力 | 15 | 黄忠、源义经、葛拉西亚、张角、卑弥呼、伊达政宗、柴田胜家、甄姬、貂蝉、孙悟空、女忍、浓姬、夏侯渊、石川五右卫门、阿国 |
| 回复无双 | 战斗中经过一段时间后回复无双槽 | 15 | 徐晃、伏羲、前田利家、赵云、源义经、葛拉西亚、魏延、星彩、小乔、远吕智、森兰丸、柴田胜家、张飞、许褚、立花暗千代 |

## 战术

特定武将在战斗中达成特定条件后即可发动"战术",对整个战局起到扭转作用。每个武将在同一场战斗中只能发动一次相同的战术,可以通过在队伍中配备有相同战术技能的武将来充分发挥战术的作用。

| 战术名 | 发动条件 | 效果 | 持有武将 |
|---|---|---|---|
| 号令 | 击破5名敌将 | 本方全员士气上升 | 诸葛亮、刘备、姜维、庞统、曹操、司马懿、曹丕、周瑜、陆逊、孙坚、孙权、袁绍、张角、孟获、祝融、太公望、平清盛、织田信长、明智光秀、上杉谦信、武田信玄、丰臣秀吉、石田三成、立花暗千代、妮妮 |
| 防栅 | 击破100名敌军 | 本方总大将防御力增加 | 曹仁、庞德、吕蒙、左慈、卑弥呼、女忍、服部半藏、森兰丸、德川家康、直江兼续、葛拉西亚 |
| 舞い | 战斗开始后10分钟内击破敌将 | 本方全军体力、兵力回复 | 甄姬、大乔、小乔、貂蝉、妲己、石川五右卫门、阿市、阿国、浓姬、今川义元、长宗我部元亲 |
| 齐射 | 击破2名敌将 | 本方全军弓箭威力上升 | 黄忠、黄月英、夏侯渊、孙尚香、杂贺孙市、伊达政宗、稻姬、岛左近 |
| 对决 | 击破300名敌军 | 本方全军在对敌武将时防御力上升 | 赵云、关羽、张飞、马超、魏延、关平、星彩、夏侯敦、张辽、典韦、许褚、徐晃、张颌、太史慈、甘宁、黄盖、孙策、周泰、凌统、真田幸村、前田庆次、本多忠胜、浅井长政、岛津义弘、风魔小太郎、宫本武藏、前田利家、佐佐木小次郎、柴田胜家、吕布、董卓、远吕智、孙悟空、伏羲、女娲、源义经 |

## ストーリーモード模式流程

### 选择势力

在魏、蜀、吴、战国和远吕智中选择一个,其后开始的游戏即进入该势力的故事模式

### 进入"兵舍"

在兵舍里可以通过各个选项进行战前的设定,其中有些设定在进入战场后无法更改

メンバー变更:变更出战武将,只能在已经可以使用的武将里选择。

武器装备：选择武将使用的武器
特技装备：装备已经取得的特技
经验值振分：把战斗中取得的经验值分给武将，即使没有出战过的武将也可以用这个经验值升级，看来KOEI也知道这次武将太多，玩家不大可能把所有人都练起来……按右箭头可以调整具体经验值，按□可以直接升级

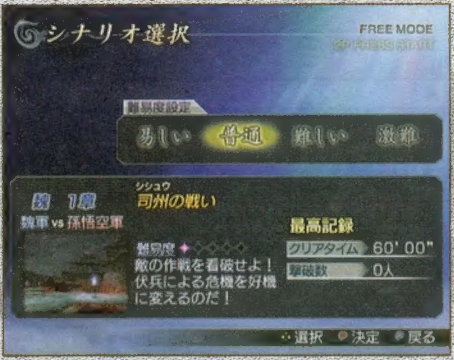
武器改造：分为武器炼成、武器融合和炼成能力融合三种，主要是调整武器能力，具体方法在后面说明
チーム情报：确认已经选定的武将的情报，包括每个人的能力值、新特技习得条件、战术发动条件、连续技发动方法等。

チュートリアル：操作系统确认，解说如何发必杀技等等要素，但全都是日文。

セーフ：存储目前调整的设定

## 选择关卡难度

选择进行游戏的关卡，只能选已经出现的关卡。有"易しい"、"普通"、"难しい"、"激难" 四个难度选择，当然"激难"是最难的。




## 战场准备画面

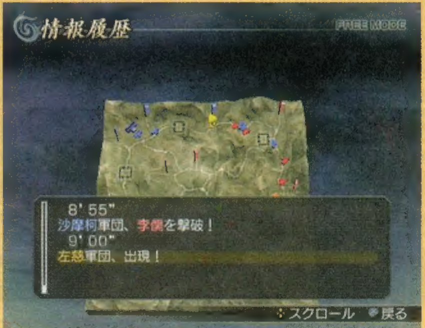
武器装备：选择武将使用的武器
特技装备：装备已经取得的特技
**チーム情报**：确认出战的队伍里武将情报
胜败条件：本关卡胜利和败北的条件，一般来说胜利条件都是打倒敌方总大将，败北条件则是本方总大将败走或本阵陷落。有时会出现其他条件。
军团情报：确认敌我双方各部队目前所在位置
炼成素材获得法：本关获得炼成素材的条件

## 进军开始

进入关卡战斗

1.敌人体力，只有敌武将会显示
2.连击数
3.部队士气，蓝色为本方，黄色为第三方，红色为敌方。槽越长代表士气越高
4.地图，按R3可以切换详略
5.队伍武将状态，下方头像为正在使用的武将
6.经验值槽，攻击敌人可以增加，加满后即可升级
7.目前击破敌人数，注意数字是三名武将的总击破数

在战场上按START可进入战斗情报画面，除了**チーム情报**、**胜败条件**、**军团情报**之外，还可以确认**情报履历**（即之前的"敌伏兵出现"、"××移动开始"等情报的发生位置），也可以选择"途中保存"，即储存现在的进度，如果以后选择重新开始关卡的话该进度将取消。




在战场上靠近友军部队可以达成"合流（与本方部队）"或"连合（与第三方部队）"的效果，能稍微回复体力和士气。

击破敌人所得经验值如下
一般敌人：6
敌军队长：15 一般武将：300
无双武将（即在本游戏中可能使用的武将）：600
总大将：900

## 武器改造

在“兵舍”的“武器改造”中可以对武将的武器进行强化，包括武器炼成、武器融合和炼成能力融合，每种的方式和所需条件都各不相同，当然，在战场上获得新武器是必须的前提条件。

## 武器融合

武器融合是消耗一定的经验值，把同一武将的两把武器合为一把武器的方法，可以将两把武器的属性合成一把，从而达到武器强化的目的。

流程：选择主武器，它的攻击力和名字在融合后将保留→选择融合武器，融合后该武器将消失→选择需要附加到主武器上的属性→选好后把光标调到左下方选“融合确定”即可。

一个武器最多可以有 8 个放置属性的空格
通常情况下，属性只有在 C 攻击时才会发动
相同属性可以叠加

## 增加属性所需经验值

| 属性 | 效果 | 所需经验值 |
|---|---|---|
| 炎 | 攻击时会对敌人追加持续一段时间的伤害 | 600 |
| 冰 | 攻击时会有 40°。的几率发动将敌人暂时冻结 | 700 |
| 雷 | 攻击时会追加落雷攻击周围的敌人 | 500 |
| 阳 | 无视敌防御给予攻击 | 550 |
| 斩 | 攻击时对普通敌人有一定几率即死效果，对武将有大伤害 | 800 |
| 吸生 | 攻击时吸收敌人体力 | 600 |
| 吸活 | 攻击时吸收敌人无双槽 | 700 |
| 破天 | 对空中敌人伤害提高 | 300 |
| 勇猛 | 对敌武将伤害提高 | 500 |
| 旋风 | 增加攻击范围 | 400 |
| 分身 | 出现分身配合玩家攻击 | 400 |
| 神速 | 攻击速度上升 | 300 |
| 极意 | 攻击力上升 | 350 |
| 背水 | 体力变红时攻击力上升 | 400 |
| 攻击付加 | 直接增加武器攻击力，最高可增加 20 | 300 |
| スロット付加 | 增加武器放置属性的空格数，最多为 8 个（注） | 150 |

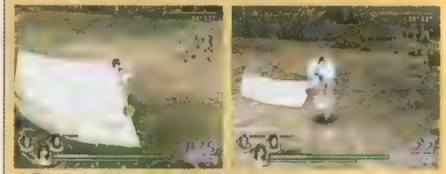
注 1：没有附加格子的武器融合时只能给主武器增加 1 个空格；有附加格子的武器在融合时可以给主武器增加自己所拥有的格数。

注 2：使用可以附加武器属性的蓄力攻击击中敌人时，炎、雷、阳、斩这几种属性是可以同时发动的。

图中就是同时发动炎属性和雷属性攻击

注 3：旋风属性对一些武器攻击距离短的武将同样有效，但是部分武将的武器附加旋风属性后（如妲己、阿市等武将），使用蓄力攻击时武器攻击距离是向上增加的，所以对这类武将来说，旋风属性就不要使用了。

旋风对葛拉西亚的攻击范围增加效果对比

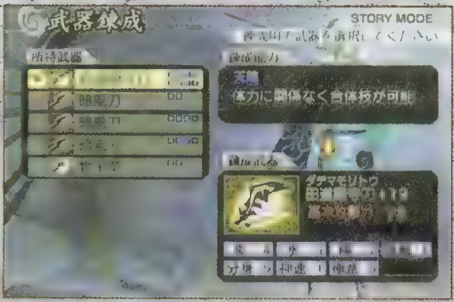


旋风对阿市的攻击范围增加效果对比

## 武器炼成

用武器和炼成素材炼成新的能力，可以把获得的能力放到其他武器上。

流程：选择要炼成的能力，如果该能力没有达成炼成条件将不能选择→选择符合炼成条件的武器→选择武器后选“はい”即可炼成新能力




所选择的炼成武器在炼成新能力后将消失
素材获得方法可以在战场准备画面和ギャラリー模式中确认，素材在炼成能力后不会消失
炼成能力在分配到武器上后将消失，需要重新炼成

## 炼成能力一览

### 初级能力

| 能力 | 必要武器属性 | 必要素材 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 兵法 | 炎 | 黑曜石 | 能力上升道具的效果持续时间增加 |
| 不屈 | 勇猛 | 翡翠 | 濒死状态时攻击力 2 倍 |
| 旋回 | 破天、旋风 | 琥珀 | 受身几率增高 |
| 补给 | 吸生、吸活 | 萤石 | 敌人一定几率掉落加血道具 |
| 狙击 | 勇猛、神速、极意 | 金 | 弓箭威力上升 |

### 中级能力

| 能力 | 必要武器属性 | 必要素材 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 天活 | 炎、分身、雷 | 玛瑙 | 体力没有变红时也可以使用“真无双乱舞”或“无双秘奥义” |
| 天阵 | 炎、旋风、分身、极意 | 金刚石 | 体力没有变红时也可以使用合体技 |
| 湾曲 | 阳、吸生、旋风、背水 | 孔雀石 | 防御力上升 |
| 顽强 | 冰、吸活、勇猛、分身、极意 | 青玉、白玉环 | C 攻击中受到攻击时不会中断自己的攻击 |
| 飞龙 | 斩、破天、分身、神速、极意 | 水晶、神行符 | C 攻击中可以按 x 取消 |

### 高级能力

| 能力 | 必要武器属性 | 必要素材 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 金甲 | 雷、斩、吸活、分身、神速、背水 | 红玉、定风珠 | 被弓箭攻击时伤害减小，且不会硬直 |
| 连携 | 冰、破天、勇猛、旋风、分身、神速 | 吸魂砂、混天绫定海珠、阴阳珠 | 队友武将无双槽没有满也可以进行援护攻击 |
| 赋活 | 炎 2、阳 2、吸生 2、吸活 2、旋风 2、神速 2、极意 2 | 风火轮、勾玉、神气环、龙の首の玉 | 无双槽自动缓缓增加 |
| 再生 | 冰 2、阳 2、吸生 2、吸活 2、旋风 2、分身 2、神速 2、背水 2 | 朱雀翼、青龙胆白虎牙、玄武甲 | 战死后有一次完全复活机会 |
| 天舞 | 炎 2、冰 2、雷 2、阳 2、斩 2、吸活 2、勇猛 2、极意 2 | 蓬莱の玉の枝佛の御石の钵火鼠の皮衣燕の子安の贝 | 无双槽满时，任何攻击都可以发动属性 |

## 炼成能力融合

将“武器炼成”中获得的能力附加到武器上，流程和“武器融合”大致相同，但是一个武器上最多只能有三个炼成能力。

| ドラマティックモード模式全剧本一览 | | | |
|---|---|---|---|
| **剧本** | **难度** | **使用武将** | **剧本出现条件** |
| 大阪城の战い | ★★★★★ | 曹操、刘备、孙权 | 此三名武将熟练度达到 50,LV99 |
| ハン城の战い | ★★★★★ | 织田信长、丰臣秀吉、德川家康 | 此三名武将熟练度达到 50,LV99 |
| 合肥新城の战い | ★☆☆☆☆ | 诸葛亮、周瑜、武田信玄 | 战国 2 章“冀州の战い”通过 |
| 严岛突破战 | ★☆☆☆☆ | 赵云、真田幸村、岛津义弘 | 战国 2 章“冀州の战い”通过 |
| 祁山の战い | ★☆☆☆☆ | 关羽、徐晃、上杉谦信 | “严岛突破战”通过 |
| 小田原城决战 | ★★★★★ | 关羽、夏侯敦、吕蒙 | 此三名武将可以使用后 |
| 吴郡の战い | ★☆☆☆☆ | 姜维、陆逊、岛左近 | 魏 3 章“贱ヶ岳の战い”通过 |
| 邪马台决战 | ★★★★★ | 前田庆次、吕布、本多忠胜 | 获得所有炼成素材 |
| 荆州の战い | ★☆☆☆☆ | 曹仁、孙坚、柴田胜家 | 魏 7 章“潼关の战い”通过 |
| 新城の战い | ★★☆☆☆ | 周泰、典韦、森兰丸 | 初期可用 |
| 南中救出战 | ★☆☆☆☆ | 马超、浅井长政、直江兼续 | 战国 4 章“长坂の战い”通过 |
| 南中争霸战 | ★☆☆☆☆ | 庞德、孙策、前田利家 | 吴 5 章“桶狭间の战い”通过 |
| 冀州攻防战 | ★★☆☆☆ | 庞统、张角、左慈 | 远吕智 8 章“火河の战い”通过 |
| 大阪湾の战い | ★☆☆☆☆ | 张颌、貂蝉、长宗我部元亲 | 吴 8 章“赤壁の战い”通过 |
| 汉水の战い | ★☆☆☆☆ | 关平、曹丕、葛拉西亚 | 魏 8 章“官渡の战い”通过 |
| 上田城の战い | ★★★★☆ | 甘宁、风魔小太郎、张辽 | 此三名武将 LV99 |
| 九州の战い | ★★☆☆☆ | 大乔、孙尚香、阿市 | 吴 4 章“严岛の战い”通过 |
| 本能寺の战い | ★★★★☆ | 黄忠、夏侯渊、稻姬 | 此三名武将 LV99 |
| 火河决战 | ★☆☆☆☆ | 张飞、本多忠胜、宫本武藏 | 初期可用 |
| 麦城の战い | ★★☆☆☆ | 袁绍、祝融、妮妮 | 全武将等级合计 1820 以上 |
| 四国の战い | ★☆☆☆☆ | 黄月英、凌统、明智光秀 | 战国 8 章“关ヶ原の战い”通过 |
| 下卑の战い | ★☆☆☆☆ | 司马懿、伊达政宗、石田三成 | 远吕智 5 章“江户城の战い”通过 |
| 陈仓の战い | ★★★☆☆ | 星彩、立花皓千代、今川义元 | 初期可用 |
| 庐山の战い | ★★☆☆☆ | 甄姬、小乔、浓姬 | 全武将等级合计 910 以上 |
| 长沙の战い | ★★☆☆☆ | 孟获、石川五右卫门、阿国 | 战国 6 章“虎牢关の战い”通过 |
| 南中攻防战 | ★★☆☆☆ | 魏延、太史慈、佐佐木小次郎 | 全武将平均等级 40 以上 |
| エン州の战い | ★★★☆☆ | 黄盖、许褚、服部半藏 | 全武将平均熟练度 30 以上 |
| 长谷堂の战い | ★☆☆☆☆ | 董卓、女忍、杂贺孙市 | 魏 2 章“汜水关の战い”、远吕智 8 章“火河の战い”通过 |

## バーサスモード 模式介绍

该模式为用于朋友间对战的 VS 模式，不能和电脑对战，一共有 4 种比赛可以选择。该模式中所有武将的等级和武器固定，不能继承其他模式中的等级和武器。

### 总力战

双方各选三名武将进行单对单的对战，为无法调整视点的类 2D 游戏。游戏中可以用 L2/R2 键切换武将，但是无法回复体力，在操纵的武将可以自动回复无双。四周的擂台围墙可以破坏，台上在战斗的武将体力为 0 或被打出擂台即告败北。

注意被打下擂台也算输

### 胜拔战

和总力战类似，但是无法切换武将，哪边的三名武将最先被全部击倒即告败北。每战胜一名武将，获胜武将在下一回合会略略回复体力，而且可以使用援护攻击……怎么觉得有点像当年的 KOF 呢?

留意会发现总力战和胜拔战的头像显示不同

### 击坠

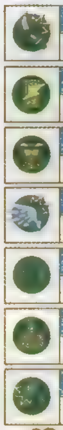
双方在同一个场地里看谁击破的敌兵更多，时间限制为 3 分钟，每击破 5 人会有分数加成，时间限制到了以后分数多者获胜，如果相同则进行加时赛，谁先击倒一个敌人即获胜。该模式中同样可以攻击对手，将对手击破的话也可以获得分数。战斗中出现的道具可以拾取，按 L3 为使用道具。善加使用道具是在该模式获胜的

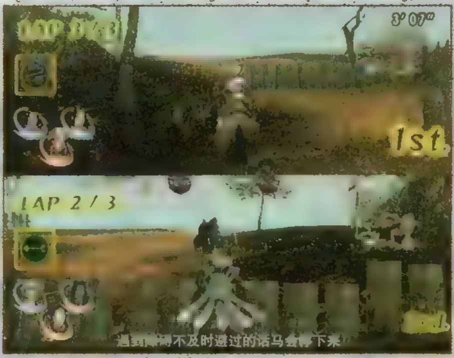
## 道具一览

| 道具 | 效果 |
|---|---|
| [illegible] | 5 秒内对手武将无法攻击和使用道具 |
| 召雷符 | 对手武将进入晕眩状态 |
| 皇帝の铠 | 10 秒内敌人攻击自己时会被弹开 |
| 疾风翼 | 10 秒内对手武将无法跳跃 |
| 无双天秤 | 夺取对手武将的无双槽为自己回复无双 |
| 伏兵備 | 10 秒内自己变成透明状态，不会受到攻击 |
| 金刚槌 | 15 秒内所有攻击都能将敌人吹飞 |

### 疾驱

双方各选三名武将，以骑乘状态开始游戏，谁能先绕场地三周即告获胜。本模式中只有使用道具、移动、跳跃的功能，无法做出通常的马上攻击，不会落马，也没有体力和无双槽，大家可以当成一个赛车游戏。和击坠模式一样，按 L3 为使用道具。当遇到障碍或遭到对方道具攻击时马会停下，然后重新加速。根据武将的力、技、速属性不同，所乘坐的马也会有不同的特性。每绕场地一周，玩家会自动更换到下一名武将继续游戏，直到完成全部三周为止。






## 不同属性对马的影响

| 马特性 | 武将为力属性 | 武将为速属性 | 武将为技属性 |
|---|---|---|---|
| 加速度 | 最低 | 最高 | 普通 |
| 最高速度 | 最高 | 最低 | 普通 |
| 转弯 | 困难 | 普通 | 容易 |
| 备注 | 速度最快，但不易控制，被攻击后重新加速很慢 | 速度不快，适合初学者适应，被道具妨碍的伤害较小 | 平衡型，对高手和初学者都适用 |

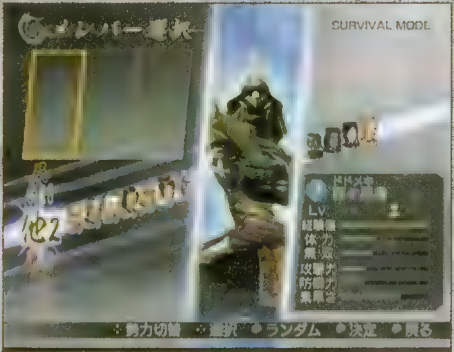
## 道具一览

| 道具 | 效果 |
|---|---|
| 矢 | 普通攻击道具 |
| 诱导矢 | 可以自动跟踪对手的矢 |
| 黄帝の铠 | 10 秒内对手道具攻击效果会反弹 |
| 万里蹄 | 3 秒内自己的马能力大副提升 |
| 落凤翼 | 10 秒内对手无法跳跃 |
| 铁槌 | 3 秒内对手的速度和加速度大副下降 |
| [illegible]兵俑 | 10 秒内自己变为透明状态，敌人攻击无效 |

## 隐藏武将出现方法

百々目鬼(速属性)：获得 5 个练成素材

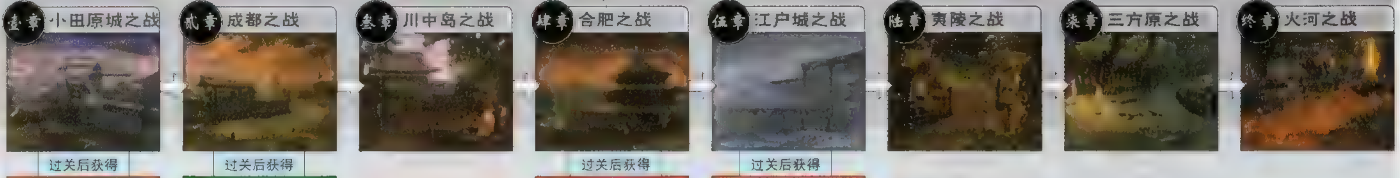
牛鬼(力属性)：获得 25 个练成素材



注：这两个角色只能在バーサスモード模式和サバイバルモード模式中使用。

### 远吕智路线初期登场武将

远



## 蜀国路线初期登场武将

# 蜀

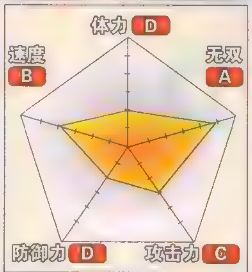
## 魏国路线初期登场武将

# 魏

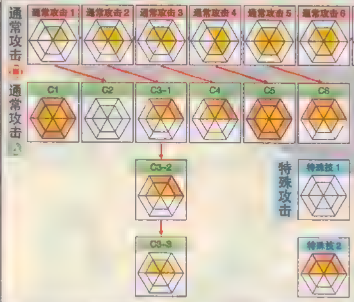
## 吴国路线初期登场武将

## 战国路线初期登场武将

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技1

**特殊技——R1** 放出斗气包裹全身，之后一段时间处于防御加强状态，此状态下受到小伤害不会造成硬直。发动这招的时候对周围敌人有攻击判定，可以将敌人震飞，但范围不是很大。

## 特殊技2

**特殊技——左摇杆＋R1**
召唤箭雨攻击正前方的敌人，范围很广但是攻击点很散，面对大批敌人的时候无法靠这招阻挡，只能起一个辅助攻击的作用。

## 必杀连续技推荐

**R1→C3→C6→通常攻击9**

首先用R1变为防御强化状态，此状态下受到小伤害无硬直，可以不被周围的敌人干扰，以增加连击的成功率。

使用□×2→△的C3攻击，一直连到C3的最后一下，此时敌人会处于半浮空状态。

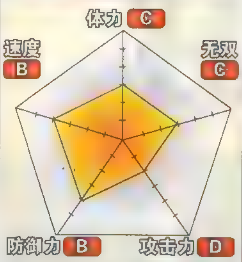
发动C6攻击，和C3差不多。打完后敌人处于半浮空状态（如果他这时还没死的话），落下时再追加一套普通攻击

要点：曹操的此套连招攻击次数太多，而且其中的C3和C6都是多次的滑动和前冲斩击，需要精确控制攻击方向，不然很可能造成连击中断。由于之前发动了R1的防御加强，倒不用担心周围的杂兵干扰，专心对付敌将即可。如果怎么练习都不能掌握C3和C6连击，那就换成一次C5震地攻击，只是这样敌人有可能空中受身，连击就被中断了。

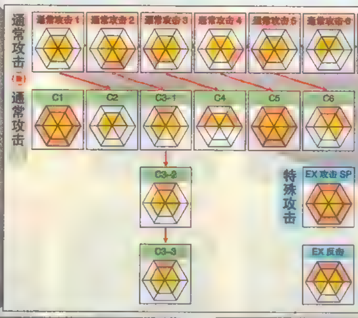
**攻击类型**：速

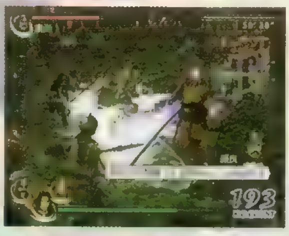
**出现条件**：魏传初期即可使用

## 人物评价




## 攻击范围



## EX CHARGE攻击SP

**EX CHARGE攻击SP——□×5＋R1** 召唤出箭雨，攻击前方直线上的敌人，攻击判定的宽度也很大，但不到180度，对周围的敌人也有伤害判定，被打到的敌人就会直接原地倒地。

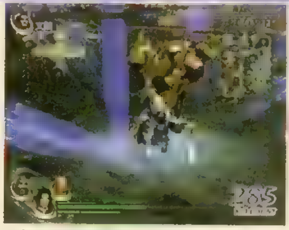
## EX反击

**EX反击——受到敌人攻击的过程中按R1**
以极快的速度前冲一小段距离，并用双剑攻击前方180度的敌人，攻击范围较大，速度也很快。

## 必杀连续技推荐

**C3－1→C5→通常攻击9**

以□×2→△的C3攻击作为起步，将敌人打为眩晕状态，注意不要按出C3-3了，不然敌人就会被击飞而造成连击无法继续。



回身找到刚才被打成眩晕状态的敌人，继续打，动作要快，不然会造成连击中断，这时用□×4→△的C5震地攻击将敌人震飞到浮空状态。

找准落点后用普通攻击×9作为连击的结束，给敌人造成连续的伤害　如果有无双槽，则可以换成□×5→R1的EX CHARGE攻击

要点：曹丕的此套连击关键是第一步的C3，由于C3是左右来回滑动地攻击，不容易找准方向，所以要不断地调整攻击方向。C3打完后会冲出一段距离，这时要立刻回身找到刚才打晕的敌人继续连击，如果这时丢失了目标，连击就会中断了。

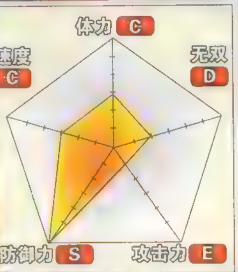
**攻击类型**：技

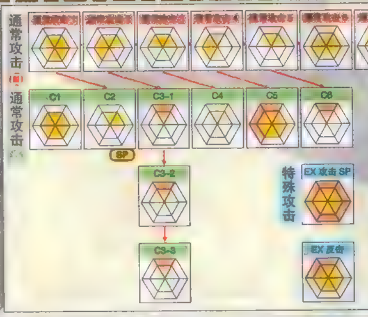
**出现条件**：魏5章"小牧长久手の战い"过关使用可能

# 曹仁

子孝

## 人物评价



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——□→R1** 前冲一段距离之后的连续两次攻击，第一击范围较小，但是动作很快。第二击范围很大，并可以将周围的敌人全部击飞出去，作为收招很安全。

### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

以极快的速度后退一段距离，再向前方突进攻击，可以撞飞正前方敌人，但对周围的敌人没有伤害判定。需要消耗一定的无双槽。

### 必杀连续技推荐

**C3→通常攻击 8→EX CHARGE 攻击 SP**

首先用 C3 攻击作为起步，这招攻击次数多，范围很长，还能将敌人打晕，是非常实用的招式

趁敌人眩晕的时候前去攻击，用普通攻击×8 造成连续伤害，注意在第 8 下停下。

用□→R1 的 EX CHARGE 攻击作为连击的结束，可以给敌人造成大伤害，如果没有无双槽则可以以普通攻击×9 来结束。

要点：此连招以曹仁的 C3 攻击作为起步，是非常安全而有效率的方法，将敌人打晕之后，也不怕下面连不上。中间的普通攻击×8 可以给敌人造成持续伤害，只要不按出第 9 击，下面就可以再次连击。最后的特殊技攻击作为收尾，威力大，还能将周围的敌人也一并伤害，就是需要消耗无双槽。

**攻击类型**

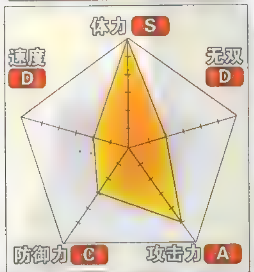
技

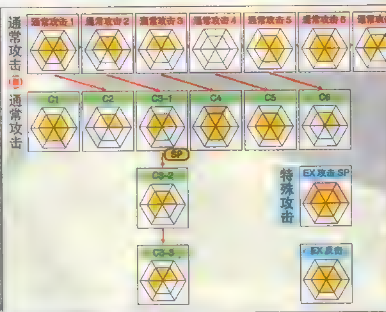
**出现条件**

魏 5 章"小牧长久手の战い"过关使用可能。

# 典韦

## 人物评价



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——□×2→R1** 震地之后再猛地往前一砸，并前进一段距离，正前方 180 度的敌人都会受到攻击，收招也很快，没有明显破绽，需要消耗少量无双槽。

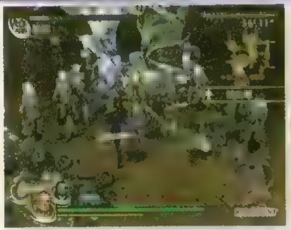
### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

以很时间的动作向前冲出一小段距离，挥出大斧攻击前方 180 度的敌人，可以将敌人击飞。

### 必杀连续技推荐

**C2→C5→通常攻击 9**



先用□→△的 C2 攻击打破敌人的防御，并将敌人挑空，这招挑空距离高，要注意找准敌人的落点。

在敌人落下的时候用□×4→△的 C5 攻击，这招同样是挑空攻击，将敌人打到空中

在敌人落下的时候使用□普通攻击，造成连续伤害，也可以在□连击几次之后用 R1 追加一次消耗无双槽的大伤害攻击

要点：此套连招以破防技起手，无论敌人是否防御都可以打到。虽然此套连招打击的次数不多，但由于典韦本身的攻击力就高，累积造成的伤害还是非常可观的。由于典韦动作较缓慢，在人多的地方容易被周围的敌人攻击而造成连击中断。

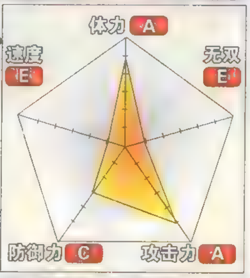
**攻击类型**

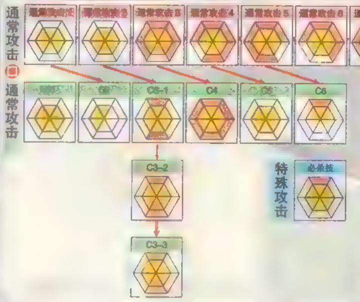
技

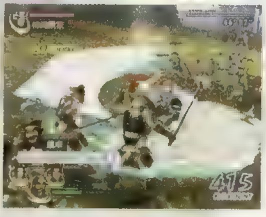
**出现条件**

魏传初期即可使用

## 人物评价



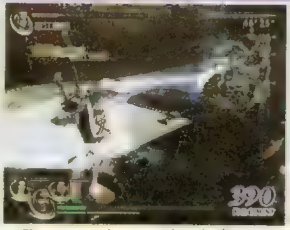



## 必杀技

**必杀技——R1** 全身罩以斗气，在前方形成风刃，以无敌状态前冲一段距离，将前方的敌人全部撞飞，威力很不错。这招启动速度很快，不管是用于突入敌阵还是被围攻时的脱出都很有效，缺点是消耗无双槽太多，用两次就发不出来了。

## 必杀连续技推荐

**C3－1→C5→通常攻击 9**



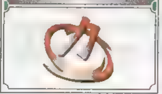
以□×2→△的 C3-1 作为起步，利用 C3-1 最后一招能将人打晕的特性，继续下面的连击。

找到被打晕的敌人位置后，以□×4→△的 C5 震地攻击将敌人打飞到空中。

在落地的时候继续以普通攻击打击敌人，造成持续伤害，以普通攻击×9 作为连击的结束。

要点：这套连招的前提是要装备带“神速”的武器，因为庞德的攻击动作实在太慢了，没有神速的话很难连击上。起步的 C3-1 没有破防效果，所以要找准攻击的起步时机，如果被防住了，就用 C3 一路打到底，然后重新起步用 C3-1，直到将敌人打晕。

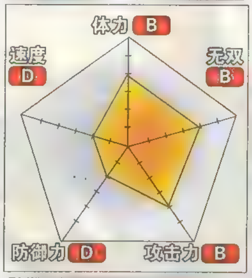
**攻击类型**



**出现条件**

吴 5 章·“桶狭间の战い”过关后使用可能

## 人物评价



## 特殊技 1

**特殊技——R1** 召唤一阵暴风雪，攻击正前方一片敌人。这招看起来身体周围也有判定，但是伤害很小，也无法吹飞敌人，只适合在敌群之前使用，在敌群中使用的话破绽很大。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1** 向正前方放出一个冰块，敌人有一定几率会被冰块冻住动弹不得。这时是最好的攻击时机，用来作为连续技的起点很不错。

## 必杀连续技推荐

**特殊技 2→通常攻击 8→通常攻击 8→特殊技 1→特殊技 2**

用左摇杆＋R1 放出冰块，将目标敌人冻住，这样来作为连击技的起点，可以避免敌人防御而无法连击的情况。

由于敌人被冻住，无法动弹，这时上去一个普通攻击×8，第 8 下正好结束冰冻，敌人被打成半浮空状态

继续连接普通技 8 连击，注意不要按出第 9 击了。之后用 R1 特殊攻击最为结束，最后还可以追加一次特殊攻击 2

要点：因为司马懿的攻击范围实在是超小，而且攻击力也不算很高，所以以冻住敌人的左摇杆＋R1 来作为连击的起步，使得连击非常安全，又可以避免出现敌人防御使连击无法继续的情况。在连击的过程中，基本没有什么难按的招，只要记住别按出普通攻击 9 就行了，不然敌人就被打飞连不上了。

**攻击类型**

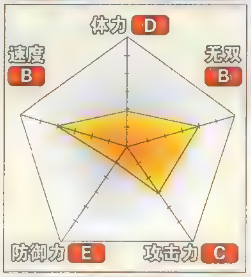
**出现条件**

战国 4 章“长坂の战い”过关后使用可能

# 夏侯敦

元让

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技1

**特殊技——左摇杆＋R1** 前冲一段距离之后的连续两次攻击，第一击范围较小，但动作很快。第二击范围很大，并可以将周围的敌人全部击飞出去，作为收招很安全。

## 特殊技2

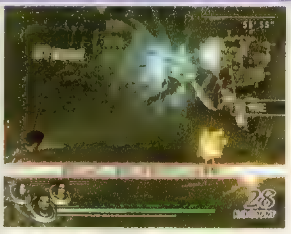
**特殊技——R1** 向前方放出旋风，攻击正前方的敌人，虽然看起来范围很大，实际上只能攻击一条直线上的敌人，用的时候要对准了，不然就打不到。这招的好处是攻击距离很远。

## 必杀连续技推荐

### R1→C2→C5→通常攻击 9

以□普通攻击起手，打到第 8 下的时候敌人正好被打飞起来，虽然飞得不是很高，但这时停下，就可以接其他攻击

随后用 C5 将敌人打飞，其间一定要对准目标，随时调整角度。在人群中不宜使用这招，因为背后破绽太大，容易被攻击



之前 C5 浮空敌人会飞得很高，找准他落下的位置，继续用□普通攻击追打，打到 8 下之后用左摇杆＋R1 将敌人冲飞。

要点：由于这套连招是以普通攻击起手，如果敌人一开始就防御的话，就连不上了，这时就看前 8 下能不能破防了，如果破了，则后面的都可以继续使用，如果没破，就改用左摇杆＋R1 冲出去，重新找攻击敌人的时机。这套连招由于攻击次数很多，需要精确地调整攻击方向，如果敌人掉到旁边去了连击就中断了。

**攻击类型**

速

**出现条件**

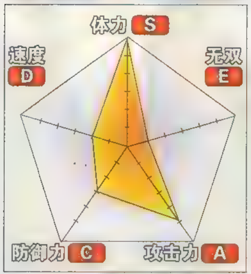
魏 2 章“汜水关の战い”

过关后使用可能

# 夏侯渊

妙才

## 人物评价




## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1** 以超高速度向正前方放出散射箭，范围很大，如果敌人和自己离得很近，则这招可以发挥出超大威力。由于需要消耗无双槽，这招最好留到和武将对战时使用，平时对付杂兵裙时用△×4 的蓄力攻击，范围和特殊技一样，只是速度和威力差了许多。

## 必杀连续技推荐

### C5→C5→R1

起手使用□×4→△的 C5 攻击敌人，由于是普通攻击起手，要看敌人是否防御，如果没有防御则可以将敌人打飞到空中

当敌人落下时再继续用 C5 攻击，这里可以换成普通攻击×6，可以避免敌人在空中受身，但是夏侯渊的普通攻击有两次横戳范围太小，一不小心就会连击中断。

当敌人再次从空中落下的时候，对准敌人落下的方向，算好时间发动 R1 特殊攻击，敌人会落在你的弓前，被数支箭贯穿，威力相当大。

要点：这套连击可以说是无奈中选用的，因为连续两次 C5 浮空，如果敌人在空中受身则会被中断。但是由于夏侯渊的普通攻击前戳范围太小，很不好掌握方向，所以才使用两次 C5 攻击。但最后接的一次 R1 特殊攻击威力相当大，整套连招效果还是很不错的。

**攻击类型**

力

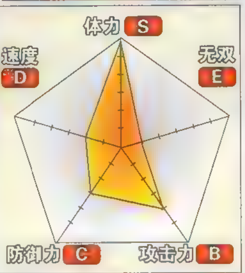
**出现条件**

魏 2 章“汜水关の战い”

过关后使用可能

# 徐晃 公明

## 人物评价




攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——□×2→R1**

360 度旋转着冲入敌阵，攻击范围很大，前后的敌人都能打到，发动时处于无敌状态，实用度相当高。发动的时候需要消耗一定量的无双槽，所以不能经常使用，尽量用在敌人多的时候吧。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

一段时间无敌效果，挥舞大斧将正前方 180 度的敌人轮飞，速度快时间段，需要消耗少量无双槽。

## 必杀连续技推荐

**C2→C5→通常攻击 9**

使用□→△的 C2 攻击将敌人挑到空中，这招能破防，所以作为起步招非常合适。

紧接着看准敌人落下的方向，用□×4→△的 C5 攻击将敌人震飞到空中。

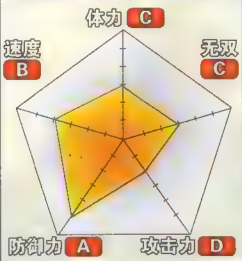
看准敌人落下的方向后，用普通攻击×9 作为结束招将敌人打飞出去。

要点：次连击简单实用，使用起来也非常方便，只需要找准敌人的位置即可轻易连上。缺点是中间使用了 2 次高浮空攻击，给敌人以喘息的机会，如果敌人在空中受身，则连击就会被中断，还有被打到的危险。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 技 | 战国传初期即可使用 |

# 许褚

## 人物评价




攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1**

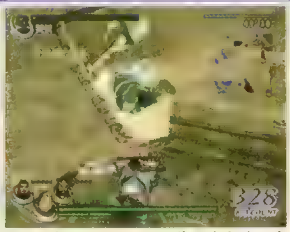
跳起来后用身体落下形成大范围的震地攻击，同时向周围 360 度放出冲击波，将周围敌人全部震飞，此技防御不能。对于敌人大堆集中的情况非常好用，作为突入敌阵的起始招也不错。这招虽然看起来笨重，其实起身很快。

## 必杀连续技推荐

**C2→C5→通常攻击 7→R1**

用□→△的 C2 攻击作为起步，这招是可以破防的攻击，不管敌人是否防御都可以使用，大大增加了连击的实用行，可以将敌人打飞到空中。

找准敌人的落点只后继续使用□×4→△的 C5 攻击，用大锤砸地将敌人震飞到空中，这招对目标周围的敌人也有伤害判定。



当敌人落下时用□×7 的普通连击进一步造成伤害，这时敌人的体力应该所剩无几了，最用用一招 R1 必杀技了结敌人。如果没有无双槽，则用□连击打到底。

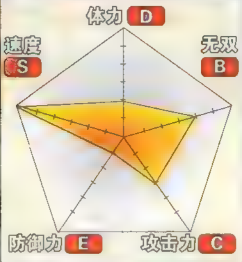
要点：虽然许褚的动作缓慢，攻击间隙时间长，但由于身材雄壮，普通的小攻击无法对他造成硬直，使得这套连招的实用性大大增加，即使身处敌群也不会被打断。许褚的攻击力很高，一套连招下来，困难难度下的敌武将体力都差不多见底了，使用熟练之后作用巨大。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 力 | 吴 5 章"桶狭间の战い"过关后使用可能 |

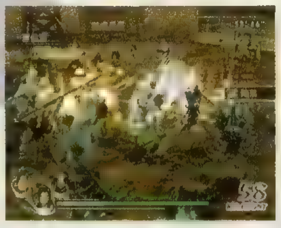
# 张颌

儁乂

## 人物评价




攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

向上方挥出双爪攻击，并向前冲出一段距离，被抓到的敌人就直接被打倒在地上了。

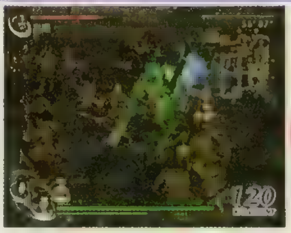
## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

以很快的速度向前冲出一段距离，并用双爪顺便攻击周围的敌人，这招前冲距离远，速度快，非常安全。

## 必杀连续技推荐

**C2→通常攻击 8→通常攻击 8**



以□→△的 C2 攻击为起点，将敌人踢飞到空中，这招很容易被防住，所以要找准时机再用。如果被防住了就跑开重新找攻击时机。

在敌人落下的时候用普通攻击×8 造成连续伤害，第 8 下能够把敌人打至半浮空状态　注意掌握攻击的节奏，数着攻击次数，不要多按了。

继续以普通攻击×8 打击敌人，打的过程中只要注意不断调整角度就可以了，如果打出第 9 下，连击就结束了，不打出第 9 下，就可以再用普通攻击×8 连下去。

要点：张颌的连击可以说是最简单的连击，除了第一下要用 C2 踢飞敌人，之后就全靠普通攻击×8 来造成伤害。但是由于 C2 威力太小，敌人很容易防住，起步的时机要把握好。还有就是由于连击次数很多，要注意调整攻击的角度，以免打漏造成连击中断。

**攻击类型**

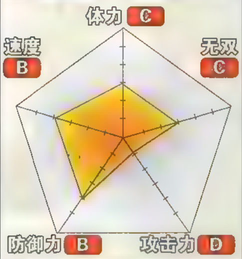
**出现条件**

魏传初期即可使用

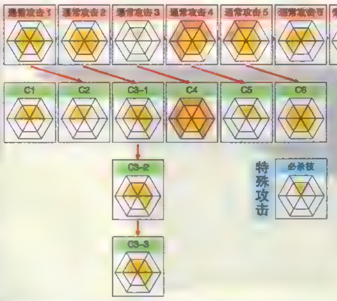
# 张辽

文远

## 人物评价




攻击范围



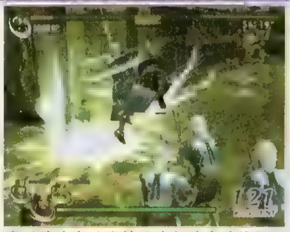
## 必杀技

**必杀技——R1**

旋转长刀，发出旋风攻击周围的敌人，这招攻击范围相当大，连身后的敌人也有攻击判定，但最大的范围还是在旋风的正前方。发动这招的时候张辽处于无敌状态，可以放心使用。当面对大批敌将的时候先使用一下这招，冲散他们，然后再打，比直接上去就砍要安全得多。

## 必杀连续技推荐

**C5→通常攻击 6→通常攻击 9**



张辽的攻击里能够原地打浮空的技能不多，所以我们只能靠 C5 起步攻击，将敌人打至浮空状态，然后才能接下面的攻击。

在敌人落下的时候找准方向，用□×6 的普通攻击造成伤害，6 招后稍微停一下，再准备以下的攻击。这里需要掌握攻击的节奏，不要按多了。

再次以普通攻击连击，这次一次打到最后。当然也可以途中换成 C5 攻击，如果敌人没有空中受身的话，就还可以再接普通攻击

要点：张辽的这套连击也是有些无奈的选择，因为他没有其他原地浮空招式，所以只能靠 C5 来起头，如果敌人防御，则无法形成连击。张辽的普通攻击中的第 3 击和第 8 击范围又短又窄，一定要注意调整攻击方向，不然很可能在这两招的时候造成连击中断。

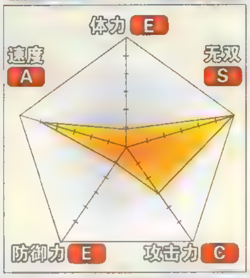
**攻击类型**

**出现条件**

魏 5 章“霞萌关の战い”过关后使用可能

# 甄姬

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技1

**特殊技——R1**

前冲一段距离后，疯狂扇敌人耳光，最后一下范围耳光，将周围敌人全部震飞，发动中为无敌状态。

## 特殊技2

**特殊技——左摇杆＋R1**

往前跳跃一段距离，同时用笛子发出声波攻击，让周围的敌人都处于眩晕状态一段时间。

## 必杀连续技推荐

**特殊技 2→通常攻击 2→特殊技 2→通常攻击 2**

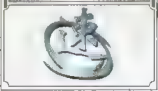
以特殊技 2 作为起步，将敌人变为眩晕状态。这招时间短范围大，收招也快，基本没什么破绽

以两下普通攻击继续将敌人变为眩晕状态，只打两下即可以防止周围的敌人干扰，也不容易打空

继续用特殊技 2 将敌人变为眩晕状态，之后就一直重复普通攻击×2→特殊技 2 的连击，直到将敌人折磨至死。

要点：甄姬的这套连击可以说是超简单、超无耻、超有效的连击，不管是高手还是新手都能完整地使用出来，毫无难度可言。只要不被周围的敌人打断，基本可以连击敌人到死，就算是敌方总大将也是如此。不仅对于敌方武将，身处杂兵群中的时候同样可以使用，实用性很高，唯一的不满就是只用这招打起来实在太无聊了。

**攻击类型**

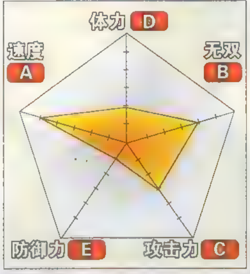



**出现条件**

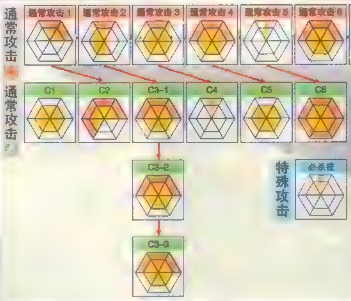
魏 5 章“小牧长久手の战い”过关使用可能·

# 马超

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

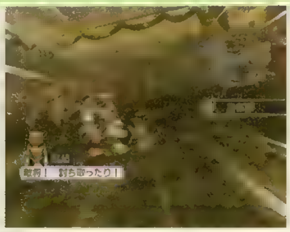
**必杀技——R1** 马超的必杀技如果想用作攻击的话有些难度，攻击判定距离太窄，再加上马超要先跳起来，因此想瞄准某个武将攻击很有难度。不过如果是在敌人包围时用作脱出技的话，这招就相当有用了。马超的必杀技可吹飞正前方武将，而且能够瞬间移动很长一段距离，实在是脱出保命的不二之选。

## 必杀连续技推荐

**C3-3→通常攻击 8→C1**

马超的 C3 技是范围相当狭窄的点攻击，建议不要碰摇杆靠攻击的自动锁定来达成完全命中

C3-3 技可造成很大的硬直，乘机以普通攻击追击，视情况可重复通常攻击 1～8 数次



最后的结束技可用附加武器属性效果的 C1 技吹飞

要点：都说马超下马很废，其实马超这套地面连击效果还是不错的。如果武器附带“阳”属性，那么无论 C3 敌人是否防御，最后一击都能令敌人出现很大硬直，这时直接发动通常攻击追击即可。马超的通常攻击判定不强，但用来追击武将却是意外的合适，只要不发出九连击最后一击吹飞攻击，就能很容易形成连续追讨。最后以 C1 收招除了可击飞敌人外，还能清扫自己周围的杂兵，一举两得。

**攻击类型**

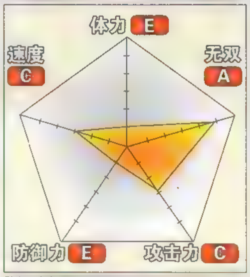
**出现条件**

吴 6 章“阳平关の战い”过关后使用可能

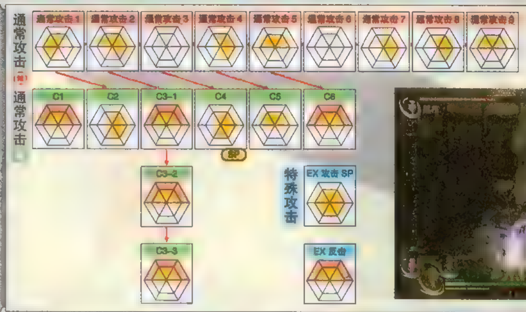
# 黄忠

汉升

## 人物评价




## 攻击范围



## EX CHARGE攻击SP

**R1** 黄忠的EX CHARGE攻击SP是C4技，攻击方式相当之炫，老黄忠以倒挂金钟的姿势跳至半空中向下方连续射箭，中箭者直接被吹飞，完全不用担心被反击的问题。

## EX反击

**受到敌人攻击时按R1**

EX反击技是向前方同时射出5箭，附带气绝效果。

## 必杀连续技推荐

**C3-3→C2→通常攻击7→C5→C6**

黄忠以C3-3的远距离攻击作为起手，命中之后可令敌人气绝。

敌人气绝之后，以C2技将敌人挑飞至空中开始连击。

以通常攻击7可追击多次，途中可用C5技再次将敌人打至浮空，最后以大威力C6吹飞。

要点：黄忠是技巧型角色，连续技相对也比较复杂。连续技的第一步是将敌人打至气绝，用C3-3命中，或者EX反击命中都能达到目的，建议最好从远距离发动攻击。气绝后迅速靠近，以C2技挑空，在敌人下落时用普通攻击追击。黄忠的普通攻击出招和判定都很适合追击浮空敌人，途中可以考虑发动C5令敌人再次浮空。连击最后推荐以C6技吹飞敌人并造成大伤害。

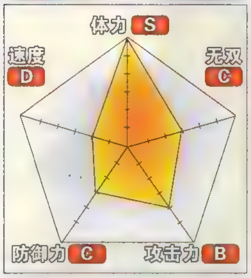
攻击类型

出现条件

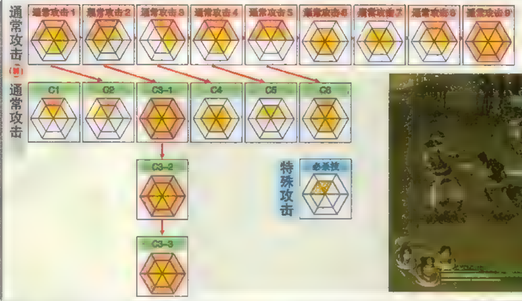
战国传最初即可使用

# 关平

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

**必杀技——R1**

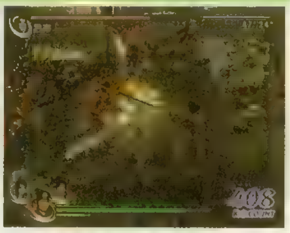
关平的必杀技攻击范围比较小，只有正前方和左前方约120度攻击范围，不过命中之后的伤害相当大，而且可以将敌人强力吹飞。关平的必杀技发动时间较长，不过途中不容易被中断，可以用于被包围后的脱出攻击。另外，关平的必杀技还可以用在连续技最后的收招动作中。

## 必杀连续技推荐

**C1→C5(C6)→C5→必杀技**

在敌人靠近到一定距离后发动C1攻击，可将敌人击至浮空

立刻以通常攻击追击浮空的敌人，并以C5再次将敌人击至浮空



C5之后立刻连打R1键，这样敌人下落时正好可以用必杀技追击到

要点：前作关平只需要连发C4就能形成强力连击，不过本作中C4修改为只有最后一招带属性效果，所以无法再用这套连招。由于关平的攻击速度较慢，要想很好发出这套连击需要武器上附带"神速4级"以上。先用C1技将敌人击至小浮空状态，再立刻以通常攻击追击，随后C5令敌人浮空，然后再次重复C5或C6不断将敌人击至浮空，最后发出C5后，立刻连打R1键发动必杀技，正好可以攻击到下落的敌人。

攻击类型

力

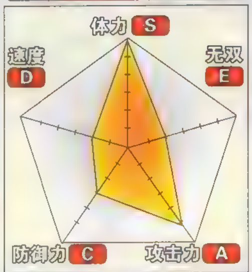
出现条件

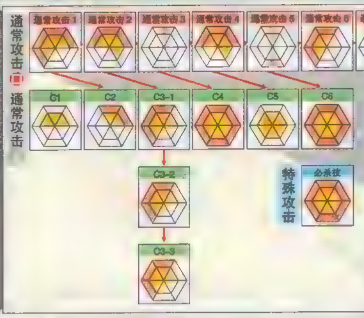
战国传最初即可使用

# 关羽

云长

## 人物评价



## 必杀技

**必杀技——R1**

力属性跳跃震地攻击，震地时附带大范围冲击波，威力相当不错。如果同队另两名角色剩余体力较少，本招攻击力还会提升。本招属于防御不能技，掌握好距离后对BOSS相当有效，而且在发动之后一段时间内，关羽的攻击速度会大幅上升，可以使用大威力的特殊连续技。

## 必杀连续技推荐

**R1→C2→C5→C6**

首先发动R1必杀技，随后用C2命中敌人，可将敌人打至相当高的浮空状态

找准敌人下落的时机追加攻击，并使用C5技再次令敌人浮空

最后用通常9连击或者C6结束攻击将敌人击飞。

要点：本套连击在通常情况下是无法发动的，因为关羽的攻击速度较慢。但是在发动R1特殊技之后，关羽的攻击速度会大大增加，使得这套连击成为可能。本套连击最大的要点在于习惯两种速度的攻击模式，能够准确发动C2和C5技。其实，如果感觉操作难度较大的话，可以省略C2或者C5，变成R1→C2(C5)→通常攻击9，效果同样不错。

**攻击类型**

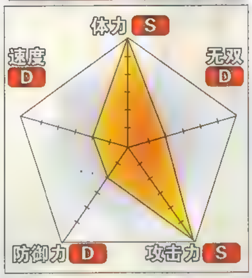
**出现条件**

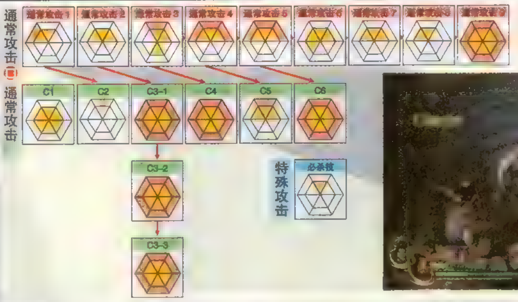
蜀传最初即可使用

# 张飞

翼德

## 人物评价



## 必杀技

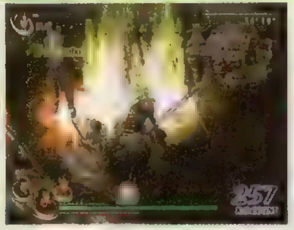
**必杀技——R1**

张飞的R1必杀技攻击范围相当狭小，而且判定距离也很有限，必须在很近的距离才能确保命中。张飞必杀技发动时全身为无敌状态，击中敌人后可将敌人吹飞至超远距离。利用本招的无敌时间，可以很容易将马上的武将打落下来，不过要注意本招消耗无双槽相当多。

## 必杀连续技推荐

**C3→C5→必杀技**

首先以张飞最得意的C3攻击武将，最后的光波可令敌人出现相当大的硬直。



趁敌人硬直时立刻发动C5攻击，最后一击可将敌人打至浮空。

敌人浮空之后立刻连打R1键，如此可在敌人下落时正好命中。

要点：本套连续技使用起来比较简单，但是伤害却是相当可观，而且由于最后是超强的吹飞攻击，使完后没有太大的破绽。C3的最后收招可以造成很大的硬直，此时接着追击的话敌人就会浮空了，因此以C5的垂直浮空技为必杀技的发动创造条件。必杀技命中之后可以迅速赶到敌人落地的地点，准备下一轮追击。不过基本上普通武将挨这套连击之后也剩不下多少体力了。

**攻击类型**

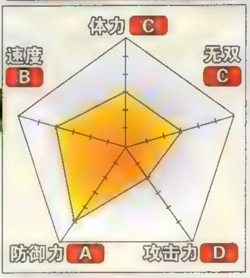
**出现条件**

蜀传最初即可使用

# 赵云

子龙

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1** 赵云的 EX CHARGE 攻击 SP 技是 C3-1，为正面高速残影枪突刺。本招攻击范围不大，但攻击距离相当远，在发动之后还可以手动调整方向使其命中目标，对武将战时效果相当明显，并且消费无双槽不多。

## EX 反击

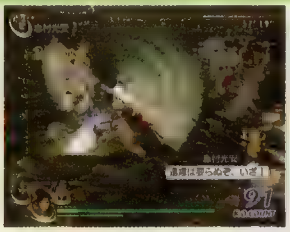
**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

EX 反击可攻击周围敌人并吹飞正前方敌人，用于包围状态下的脱出非常有效。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→C2→EX CHARGE 攻击 SP**

首先发动 C3 技，如果直接命中敌武将可以追加多段打击。



C3 的最后一击有破防和眩晕效果，之后立刻接续 C2 将敌人打至浮空。

敌人下落时以 EX CHARGE 攻击 SP 突刺追击。

要点：本套连击的关键在于 C3 使完之后要保证赵云正对敌武将，这样只需要稍微移动即可发动 C2 技追加浮空攻击，随后敌人下落时可先用通常攻击追击，再发动 EX 技收尾。击倒敌人后迅速绕到敌人背后，可以再次发动本套连击从而直接屈死敌人。

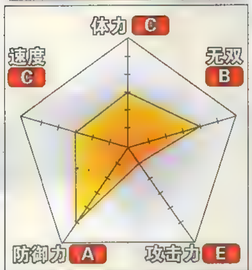
## 攻击类型

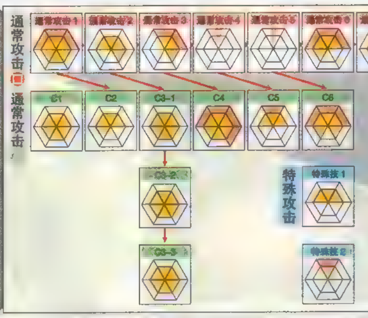
## 出现条件

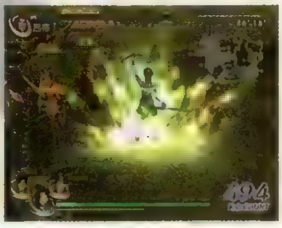
蜀 2 章"杂贺の战い"过关后使用可能

# 星彩

## 人物评价



## 特殊技 1

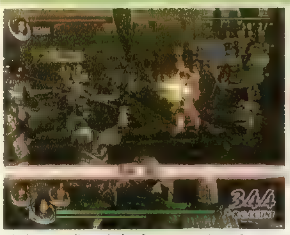
**特殊技——R1** 星彩的特殊技 1 是无视防御必定命中的技巧，且命中之后可令敌人气绝，用于连续技起手式最合适不过了。特殊技 1 可以接在任意通常攻击后以取消后续招式形成连续技，是相当好用的技巧。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆 + R1** 特殊技 2 的出招速度很快，发出冲击波攻击正面远距离敌人，同时自己向后方跳跃迅速拉远和敌人的距离。在乱战时多使用这招可以收到很好的效果，本招同样也可以接续在任意通常攻击后使用。

## 必杀连续技推荐

**通常攻击 7→特殊技 1→C5→通常攻击 9**



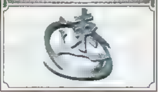
首先以通常攻击起手，无论敌人是否防御，最后的特殊技 1 都能令敌人气绝

用 C5 技追击气绝的敌人，可将敌人打至浮空

再用通常攻击追击下落的敌人，最后以 C6 或通常攻击 9 收尾

要点：星彩的本套连续技最重要的是能准确把握攻击方向，保持敌人始终处在星彩的正前方。一开始的通常攻击如果敌人防御，可以立刻接续特殊技 1 破防，如果通常攻击命中，可以一直发到第 7 击，再用特殊技 1 取消收招并将敌人打至眩晕。之后用 C5 追击敌人，可以令敌人浮空，掌握时机在敌人下落时用通常攻击继续追击，可以视情况选择是否再次发动 C5。最后以吹飞技通常攻击 9 或者 C6 结束。

## 攻击类型

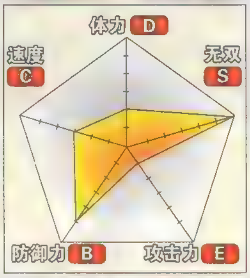



## 出现条件

蜀传最初即可使用

# 诸葛亮
孔明

## 人物评价




## 攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

诸葛亮的 EX CHARGE 攻击 SP 技就是 C1，使用 R1 发动的 C1 技可攻击正前方 180 度相当广范围的敌人，而且攻击力相当高。推荐在多人乱战时使用，可以瞬间清扫正前方的绝大多数敌人。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

诸葛亮的 EX 反击则是 360 度全范围光波攻击，用来逆转战局相当合适。

## 必杀连续技推荐

**C1→C5→EX CHARGE 攻击 SP**

首先提前发动 C1，安放一个爆炸玉，待武将冲到爆炸玉附近时正好起爆

爆炸玉起爆后可令武将眩晕，此时发动 C5 攻击令敌人浮空

最后发动 EX CHARGE 攻击 SP，追击空中下落的敌人，可造成相当大的伤害

要点：本套连续技最重要的是第一步安置爆炸玉，爆炸玉安放的位置必须通过提前量算好，保证敌武将冲到爆炸玉附近时能够正好引爆。如果时间太晚或太早就无法保证必定命中了。接下来的步骤相当简单，C5 浮空之后再接续 EX 攻击，就算敌人空中受身也一样无法逃脱。

## 攻击类型

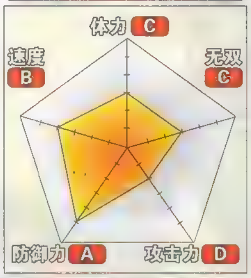
技

## 出现条件

蜀 6 章"小谷城の战い"过关后使用可能 or 远吕智传 2 章"成都の战い"过关后使用可能

# 刘备
玄德

## 人物评价




## 攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

刘备的 EX CHARGE 攻击 SP 按 R1 即可发动，效果为一段时间内强化攻击力，属于纯辅助型技能，建议大家在对武将战前使用该技巧，再配合下面所说的连续技，可以大幅提升伤害度。

## EX 反击

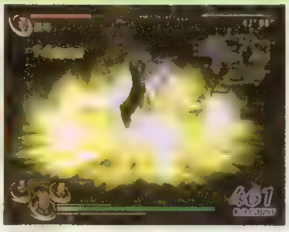
**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

刘备的 EX 反击是吹飞正前方敌人的技巧，在被包围时使用效果不明显，1 对 1 时发动才可一击逆转。

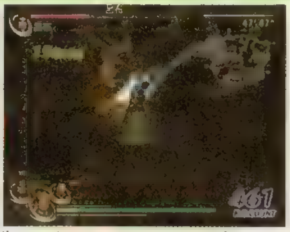
## 必杀连续技推荐

**C3→C5→通常攻击 9**

首先以多段 C3 攻击对手，最后一击可将敌人击至眩晕



再用 C5 追加攻击，最后一击可令敌人浮空



待敌人落下的时候立刻发动通常攻击追击，最后一击可将敌人吹飞

要点：本套连续技的难点有两个，一个是用普通攻击追击下落的敌人，当屏幕中出现敌武将之后就立刻按□键攻击，基本上都能命中浮空的敌人。第二个难点是如何控制攻击的方向，保证敌人始终处在刘备的正前方，千万不要一套招打着打着就锁定错了目标。最后，本套连击之前强烈推荐发动提升攻击力的 EX CHARGE 攻击 SP。

## 攻击类型

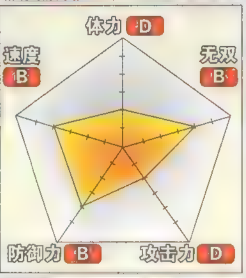
技

## 出现条件

蜀传最初即可使用

# 月英

## 人物评价




## 攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**R1** 虽然表面上看和姜维、庞统等人的 EX 技差不多，实际上区别很大。月英的 EX 攻击判定范围不大(地面的绿色光圈是摆设)，主要攻击判定来自正前方的雷属性光球，命中敌人可造成高连击伤害。还可以像安放陷阱一样使用这招 EX 技，让敌人自己撞到雷光球上。

## EX 反击

**受到敌人攻击时按 R1**

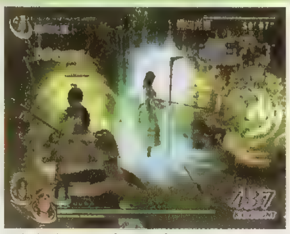
月英的 EX 反击范围相当大，只有身体右侧区域没有攻击判定，其他区域敌人均会被强力吹飞，实际上吹飞的敌人必然会同时撞飞无攻击判定区域的其他敌人。因此月英这招 EX 反击几乎可算是 360 度攻击，用于破除敌人包围效果绝佳。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→C2→EX CHARGE 攻击 SP×2**

首先以附带气绝效果的 C3 攻击起手，令敌人陷入无防御状态

以 C2 挑飞敌人后立刻接续 EX 攻击，以雷光球击中浮空的敌人



再次发动 EX 攻击，用第二个雷光球继续追击敌人

要点：月英的连续技最大的要点是控制好连发 EX 技的方向。先用 C3 技令敌人陷入气绝状态，然后靠近快速发动 C2 技将敌人挑飞，其实这里也可以改用 C5 技令敌人浮空，不过使用 C5 之后、月英的方向控制比较困难。敌人浮空后立刻发动 EX 技用正前方的雷光球追击浮空武将，一旦命中后立刻连打 R1 再次发动 EX 技，可以用第二个雷光球继续追击从而造成大伤害。

## 攻击类型

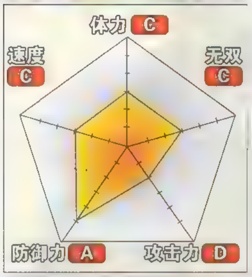
技

## 出现条件

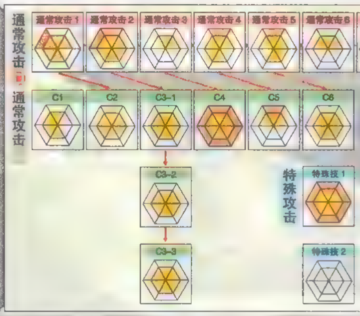
蜀 6 章“小谷城の战い”过关后使用可能。

# 魏延

## 人物评价




## 攻击范围



## EX CHARGE 攻击 SP

**R1** 魏延的特殊技均不消费无双槽，特殊技 1(R1)是向正前方的吐火攻击，可以连续发射令武将无法靠近从而屈死对手。战斗中利用此招可大大拖延时间，令同伴回复体力和无双。

## EX 反击

**左摇杆＋R1** 魏延的特殊技 2 是无论防御与否必定命中的浮空技，能够很方便的追击浮空敌人形成连续技。不过本招攻击范围比较狭窄，只适合对单独武将时使用。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 8→特殊技 1**

先用最实用的 C3 作为起手式，为了能够方便接续后面的攻击，建议使用 C3-1

C3 命中之后敌人会有硬直时间，立刻以通常攻击进行追击

在通常攻击倒数第二击发出之后立刻按 R1 键取消后续攻击，以火球追击空中敌人

要点：魏延的连续技使用起来比较简单，而且安全系数较高。首先用 C3 的常规攻击击中对手形成连击，建议武器上装备“阳”属性，使得 C3 最后一击必定能够造成敌人硬直。接下来用通常攻击追击硬直的敌人，可将敌人击至浮空，到通常攻击 8 的时候用特殊技 1 强制取消后面的吹飞击，变为火球攻击浮空敌人。建议这里连发火球可以形成多次打击，敌人向前冲的时候还可以用特殊技 2 将其击浮空，从而再次形成连击。

## 攻击类型

速

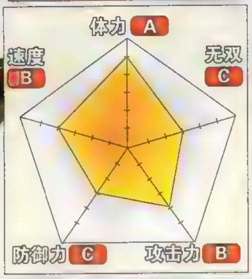
## 出现条件

蜀 2 章“杂贺の战い”过关后使用可能

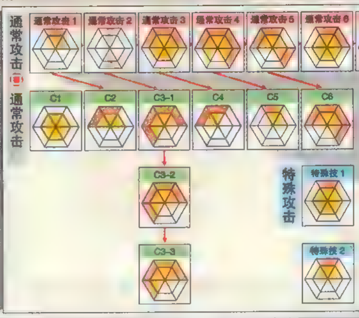
# 姜维

伯约

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1** 姜维的特殊技 1 是消耗无双槽的大范围雷属性攻击，攻击力相当优秀，并且命中敌人后并不会令敌人浮空，可以很容易的接续连续攻击，同时也可以用来追击浮空的敌人形成新的连续技。

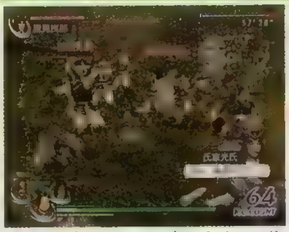
## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

特殊技 2 是非常实用的技巧，无论敌人是否防御都能将敌人打至气绝，并且可以接续在任何通常攻击里形成连续技的起手式。

## 必杀连续技推荐

**通常攻击→特殊技 2→特殊技 1→C5→跳跃蓄力攻击**



通常攻击命中之后可以在任意时间用特殊技 2 取消造成敌人气绝

特殊技 2 之后立刻连打 R1 键，最快速度发出特殊技 1 追加伤害

随后再用通常攻击继续追击，C5 可令敌人浮空，然后再接跳跃蓄力攻击追击

要点：姜维可以使用非常华丽的连续攻击。特殊技 2 可以作为所有连续技的起点，在无双槽足够的情况下先发动特殊技 1 攻击可造成较大伤害，攻击结束后敌人会有较大时间硬直，可以很容易用通常攻击追击。之后用 C5 令敌人浮空，根据无双槽剩余量可以选择用特殊技 1 追击浮空敌人，之后再以 C5 攻击。当无双槽不足之时，C5 发动之后立刻跳跃取消收招硬直并以空中蓄力攻击追击浮空敌人收尾。

**攻击类型**

速

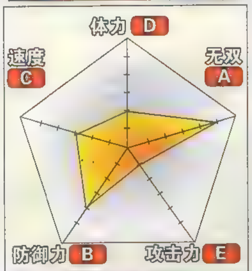
**出现条件**

魏 3 章“贱ヶ岳の战い”过关后使用可能

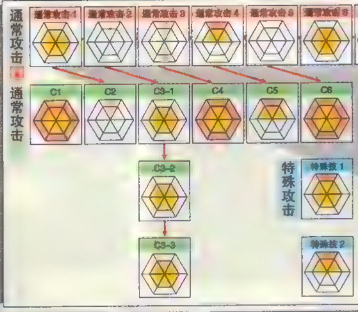
# 庞统

士元

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1** 庞统的特殊技 1 不消费无双槽，为正前方小型飞行道具，可用连发牵制武将，尽量避免近身战斗。特殊技 1 在高难度中应作为庞统的主攻武器，盲目近身的话相当危险。

## 特殊技 2

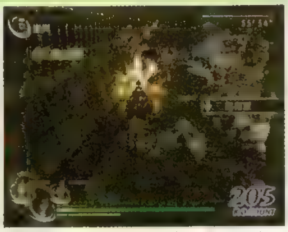
**特殊技——左摇杆＋R1** 庞统的特殊技 2 会消费不少无双槽，在前方广范围召唤大型龙卷，可将敌人击至浮空，攻击范围和伤害都相当出色，可用于各种连续技中。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 8→特殊技 2**

以能够造成气绝的 C3 技作为连续技起点，C3 可追加输入形成更大伤害

敌人气绝后立刻以通常攻击追击，第 8 击可将敌人击至浮空



通常攻击 8 之后立刻以特殊技 2 取消后续攻击发出大威力浮空追击

要点：建议武器配备“阳”属性，这样 C3 攻击必定可以命中。C3 攻击时不要手动切换方向，靠招式的自动锁定来瞄准敌人，尤其是在追加多段输入时更加重要。敌人气绝之后立刻以通常攻击追击，这里可以用通常攻击 8 或者 C5 令敌人浮空，然后立刻发动特殊技 2 取消收招进行追击，造成大伤害。敌人倒地之后可以绕到敌人身后，在他起身瞬间再度展开连击。

**攻击类型**

速

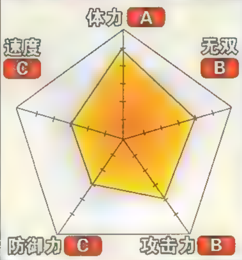
**出现条件**

魏 5 章“小牧长久手の战い”过关后使用可能

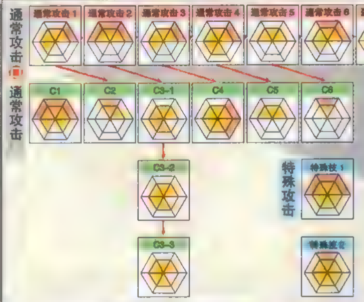
# 周泰

幼平

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

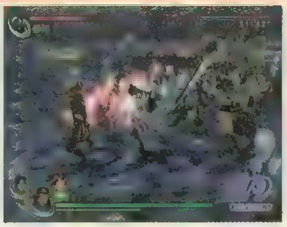
**特殊技——R1** 体现周泰拔刀术精髓的特殊技，第一刀轻斩正前方的敌人，第二刀收刀时被第一刀击中的敌人原地跪下。该特殊技可紧跟在任何通常技之后,有广泛的适用性。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1** 向正前方发出刀光,不能击倒敌人,伤害不高,浮空时追打比较划算,另外还可以紧跟特殊技 R1,应对拔刀术出招没有命中敌人会留下破绽的情况。

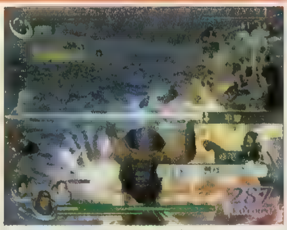
## 必杀连续技推荐

**C3-3→跳跃蓄力攻击→通常攻击 8→特殊技 1→特殊技 2**



C3-3 的目的还是要让敌人处于眩晕状态,推荐装备带有阳属性的武器

在 C3-3 结束前,就按×跳跃,在空中按△,按△一定要早,这样才能做到刚跳起来就出空中蓄力攻击,空中连打△会增加攻击次数。



落地后紧跟通常攻击 8, 在出最后一斩时按 R1 使出拔刀术,拔刀术第二斩命中后,再追加左摇杆 +R1 打上最后一下。

要点:周泰的这一套连续技,总 HIT 数相当的多,伤害也高。但这套连续技比较复杂,需要一定的练习,最难的衔接点是 C3-3 后的跳跃蓄力攻击。C3-3 最后一刀结束前就要跳跃,×和△几乎同时按下(△要比×稍微晚些)。

**攻击类型**

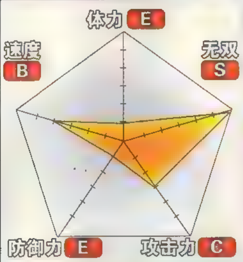
**出现条件**

吴初期即可使用

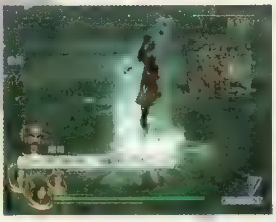
# 周瑜

公谨

## 人物评价




## 攻击范围



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1** 周身缠身斗气,斗气和光球会对周边的敌人造成火属性伤害,正前方喷出的火术可攻击远距离的敌人。发特殊技时要提前使用,否则容易被打断。

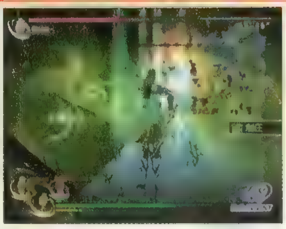
## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

挥剑对正前方的敌人进行大范围反击, 被击中的敌人会被吹飞,实用的反击技。

## 必杀连续技推荐

**EX CHARGE 攻击 SP→C2→C5→通常攻击 9**



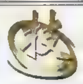
近距离使用 C1 将敌人打到空中,或者使用 C2 将敌人打晕, 此时出现连续技时机,为后边的连续技做准备.

立刻连打 R1 键发动特殊技,可对无法反击的敌人造成大量的伤害,对空中的敌人伤害也不小

R1 特殊技发动后, 敌人会有一定时间浮空,此时一套 C5 可将敌人再次打到空中,随后紧跟通常攻击。

要点:由于周瑜的攻击范围比较小,敌人一旦成功防御前边几招后就很容易被敌人围攻,推荐使用可以破防的阳属性以及神速的武器。如果无双值富裕的话,还可以 C2→R1→C2→R1 这样反复连续攻击,可造成巨大伤害。本连续技的最大难点是 C2 之后的 R1 特殊技发动要快,R1 一旦按晚这次连续技就前功尽弃了。

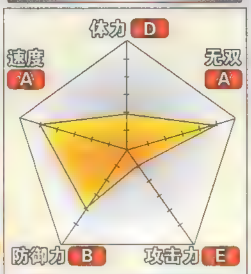
**攻击类型**

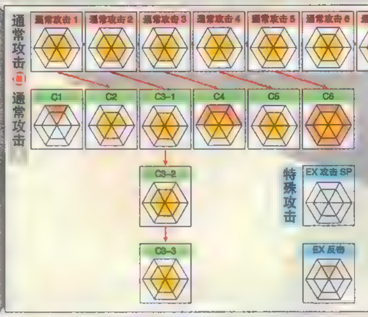



**出现条件**

吴传 2 章“金ヶ崎の战い”过关后使用可能

## 大乔



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

消耗无双值，蓄力攻击伤害增强，同时无双增加速度加快。弥补了大乔攻击力不足的弱点。

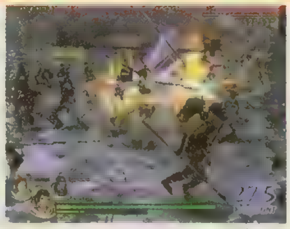
### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击的过程中按R1**

消耗无双值对周身范围内的敌人进行反击，反击效果是不错，就是太浪费无双值了。

### 必杀连续技推荐

**C3-1→EX CHARGE 攻击 SP→C3-3**



C3 1 的主要目的是为了让敌人眩晕，好为后边的攻击做好准备，为了提高命中率，推荐装备带有破防效果的"阳属性"的武器。

敌人眩晕的过程中按 R1 发动特殊技，为后边的蓄力攻击提升攻击力。

发动特技后就不要吝啬攻击次数了，使用尽可能多的连续攻击，对单个武将的时候推荐使用 C3-3。

要点：大乔本身有着致命伤，攻击范围小的可怜，本必杀连续技的特性也是专门针对单个武将的，一旦有大量杂兵时，推荐使用 C4 将敌人吹飞后，在集中攻击单个武将。

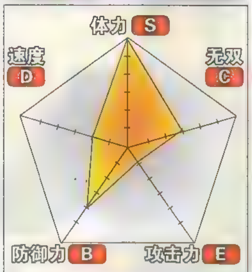
**攻击类型**

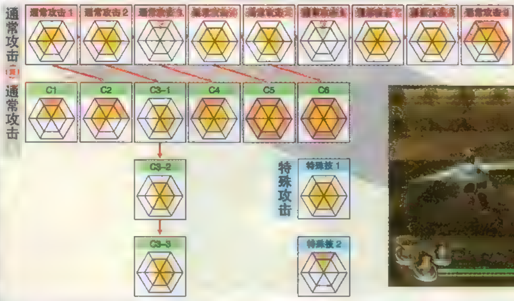
技

**出现条件**

蜀初期 or 远吕智 4 章"合肥の战い"过关后使用可能

## 甘宁



### 特殊技 1

**特殊技——R1** 消耗无双值，蓄力攻击伤害增强，同时无双增加速度加快。弥补了大乔攻击力不足的弱点。短时间无敌，浑身透明的时候攻击力增加。透明时间非常短，只够一招的攻击时间，好在有无敌时间，不会因为出这招的时候被敌人打断。

### 特殊技 2

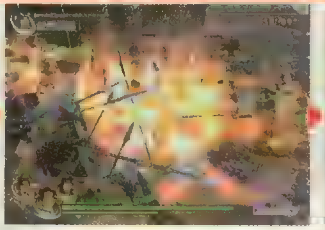
**特殊技——左摇杆+R1**

向正前方跳起后向下飞踢，敌人无法防御，推荐和 R1 配合。

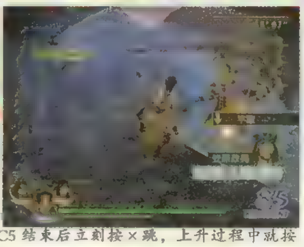
### 必杀连续技推荐

**特殊技 1→特殊技 2→C5→跳跃空中蓄力△**

按 R1 先发动特技，提升攻击力，再使用左摇杆 +R1 这招。敌人即使防御也会被破防，同时会受到大伤害。



敌人会趴在地上，使用左摇杆 +R1 会落到他的身后，等他起身时立刻使用通常攻击并以 C5 将其打到空中。



C5 结束后立刻按 × 跳，上升过程中就按△进行空中连打。

要点：甘宁的这套连续技比较难掌握的地方是左摇杆 +R1 将敌人击倒后的继续攻击，要立刻转动方向在敌人身后挥刀，而且要提前攻击。击中敌人后一定要出 C4，跳到空中蓄力瞄准目标是另一个难点，打到其他杂兵也有可能，空中按△的时候注意调整方向。

**攻击类型**

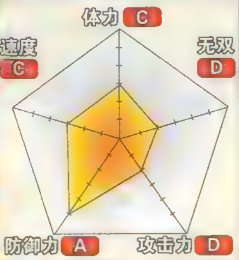
速

**出现条件**

战国 5 章"凉州の战い"过关使用可能

# 黄盖

## 人物评价



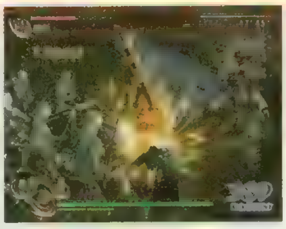

## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1** 按 R1 发动投技，抓住单个敌人来一个向下的抓投，难度系数高但伤害并不高，最大的功用是用来消减那些只爱防御的武将的体力，消耗无双值太多有些不太划算。

## 必杀连续技推荐

**C3→C3→C3**



黄盖的 C3 比较霸道，而且可以无限连，使用 C3 将敌人砸到空中吧。

敌人在空中了，那就不要让他落下来了，再用 C3 把他砸到空中吧。

既然他还没有死，就不要让他下来了，继续用 C3 将其活活砸死吧。

要点：黄盖的连续技最方便，也最实用，没什么说的，连续的使用 C3 吧！推荐强化黄盖的防御力，在杂兵中想 C3 不被打断，没有一定的防御力可不行。

### 攻击类型

力

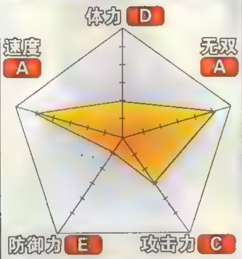
### 出现条件

吴传初期即可使用

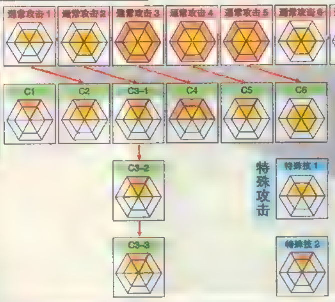
# 凌统

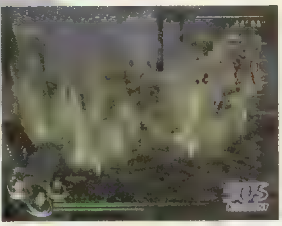
公绩

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

连续踢正前方的单个敌人，单独使用会死的很惨，还是紧跟在其他通常技的后边比较有效。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆 +R1** 类似街霸春丽旋转踢的必杀技，可以将敌人直接踢飞。有一定的准备时间，双手触地时容易被人击中，还是推荐跟在其他通常技后边使用。

## 必杀连续技推荐

**C4→特殊技 1→特殊技 2**

C4 是凌统最好用的蓄力技，速度快最后浮空效果明显，且范围也不小，实际上 C4 浮空后还是可以继续追加 C4 的。

浮空的敌人位置不定，要用左摇杆调整方向对准敌人按 R1，注意调整后不要按方向。

敌人被踢飞后，左摇杆 +R1 可以继续追打，按晚就容易失去目标。

要点：凌统的必杀连续技靠的是速度的压制，这套连续技由于有 C4 清除周围的杂兵，就可以放心的使用特殊技追加连击，这套必杀技的难点在于特殊技追击敌人容易失去目标，如果实在掌握不好就连续用 C4 吧。

### 攻击类型

速

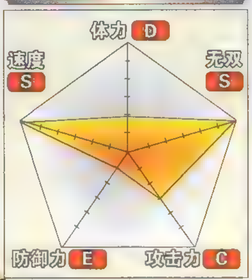
### 出现条件

吴初期 or 远吕智 4 章"合肥の战い"过关使用可能

# 陆逊

伯言

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1** 陆逊的特殊技和周瑜的很相似。发动时周身缠身斗气，斗气和光球会对周边敌人造成火属性伤害，正前方侧向喷出的火墙可攻击远距离的敌人。陆逊特殊技发动稍微有些缓慢，使用特殊技时要提前使用。

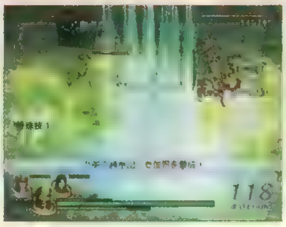
## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

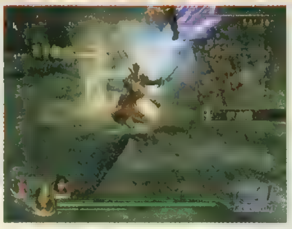
受到敌人攻击时按 R1 放出火球吹飞正前方的敌人，随后向后跳跃，该招为保命的反击技。

## 必杀连续技推荐

**EX CHARGE 攻击 SP→C5→C3**



按 R1 发出特殊技，命中敌人后立刻连打□键后为进行下一步的连续技。



使用 C5 将敌人吹飞到空中，建议装备迅属性的武器，否则无法连击。

最后用 C3 解决战斗，同时还能解决周围碍事的杂兵

要点：陆逊的这套连续技一定要携带迅属性的武器，如果没有迅属性的武器就无法连上。根据不同情况可以做下变化，人多的情况下接 C3，人少的情况下使用 C5。这套连续技还是比较好出的，要有无双值就能使用，推荐对敌武将使用这套连续技。

### 攻击类型

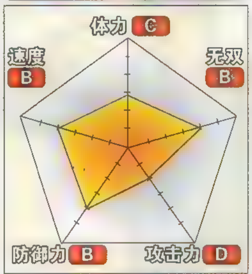
### 出现条件

蜀传 3 章“长koの战い”
过关后使用可能 .

# 吕蒙

子明

## 人物评价



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

消耗无双值在周身缠身斗气，随后向正前方放出一排弓箭，被射中的敌人会原地倒地，此时可以追加攻击。吕蒙的特殊技和周瑜、陆逊的比较相似，必杀技前段依然存在容易被打断的缺点。

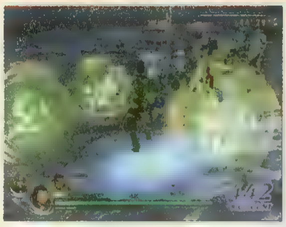
## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

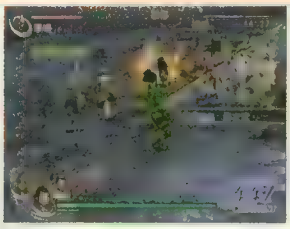
特殊技 2 是全范围防御技能，不过在受到连续攻击的时候还是应该以回避为第一选择，此特殊防御比较适合用来防御敌人的远距离攻击。

## 必杀连续技推荐

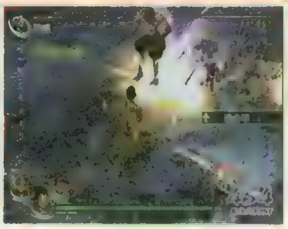
**特殊技 1→通常攻击 8→C3**



和敌人保持一定的距离，算好提前量释放必杀技，只要身后和两边没有敌人，就不易被打断。



使用普通技攻击，数着攻击次数，在通常技 8 时停止按□。



此时敌人还在空中，在敌人落地之前重新追加 C3 或者其他蓄力攻击

要点：吕蒙连续技的原理和“周瑜”系连续技原理相同，都是特殊技开道，随后通常技连击→蓄力技连击。吕蒙的通常攻击后几招才有范围判定，因此用该连续技在冲入人堆猛冲猛杀容易被人打断，高难度下直接追加蓄力攻击才是安全之策。

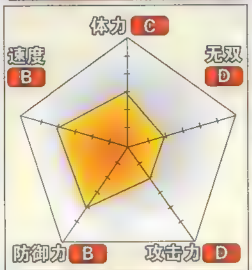
### 攻击类型

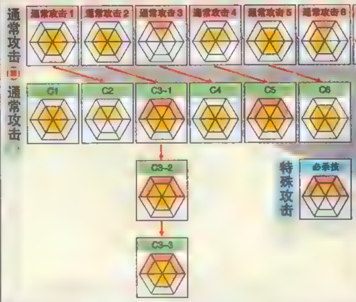
### 出现条件

战国 5 章“凉州の战い”
过关后使用可能

# 孙策 伯符

## 人物评价



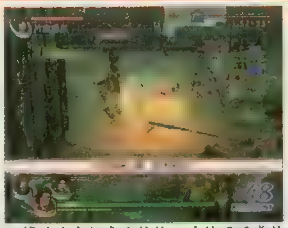
## 必杀技

**必杀技——R1**

这招实在是太强大了，按 R1 发动连续攻击，且孙策出于无敌状态，伤害非常之高，只要 BOSS 第一招没有防住，就会连续掉血。即使消耗无双值也值得，配合下边的连续技更加有效。

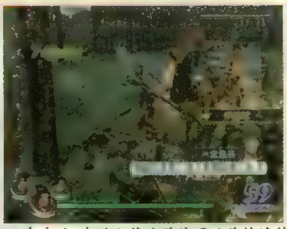
## 必杀连续技推荐

**C5→C5→必杀技**



孙策的攻击频率比较快，连续用通常技压制，一旦敌人没有防御就发动 C5 将敌人打到空中。

空中的敌人在落地之前依然可以追打，继续用 C5 痛殴之。



C5 命中后，在敌人落地前使用必杀技连续攻击敌人可造成巨大伤害。

要点：这套必杀技的伤害极高，是对单个武将的强大招数。连续技的难点在与孙策的 C5 将敌人打到空中的高度比较高，由于孙策的攻击距离比较短，再跟 C5 有些难度。建议敌人在浮空时稍微等一段时间，根据地面的影子判断位置，最后再接必杀技。

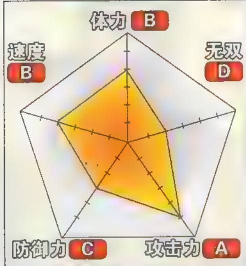
**攻击类型**

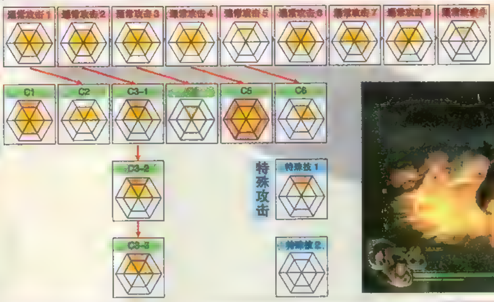
**出现条件**

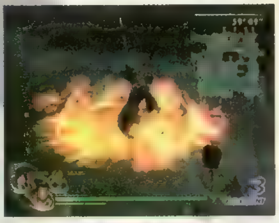
吴 4 章"严岛の战い"或远吕智 4 章"合肥の战い"过关后使用可能

# 孙坚 文台

## 人物评价



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

向正前方放出一道火墙，想靠这招牵制敌人的玩家还是放弃吧，看上去很华丽的招式，实际上并没有多大的伤害。当你看到 BOSS 级人物在这火墙上随意走动而不掉血时是不是很无奈？

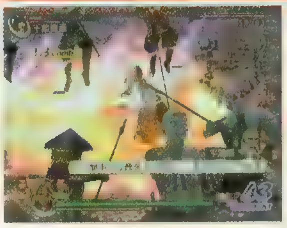
## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

消耗体力回复无双槽，无双 12 秒不用时就会消失。比较搏命的技能，由于本作可以恢复体力，将孙坚换出来连发几个无双再把他换下场也是个不错的战法。

## 必杀连续技推荐

**C5→通常攻击 8→C3→特殊技 1**



孙坚最好用的蓄力技，扎到人堆里都不用担心，为了提高命中率，建议使用阳属性的武器。

C5 将敌人浮空后连按□使用通常连续技追打，在打到第七刀时稍微停顿下，在敌人落地前再使用 C3.

C3 在出最后一招时可以使用特殊技 1 追击，前提是不要拨动摇杆，不然要损失体力了。

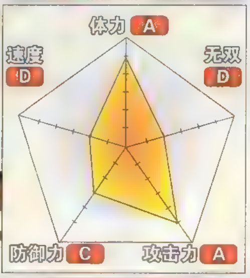
要点：孙坚的这套必杀连续技比较实用，技术好的读者可以在通常技的攻击数上下文章，当然浮空后停滞一段时间再跟 C3 还是有一定的难度的，而且要在没有干扰的情况下才能多打几下通常技，建议人多的情况下直接跟 C3 或者反复跟 C5。

**攻击类型**

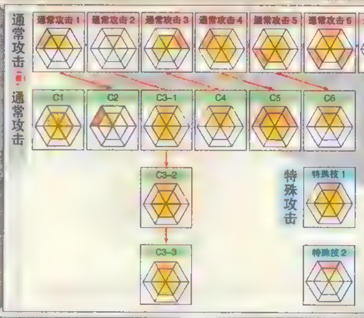
**出现条件**

吴初期即可使用

### 人物评价




### 攻击范围



### 特殊技1

**特殊技——R1**

广范围的吹飞技，当大量杂兵包围你的时候用这招必杀技十分划算，敌武将在没有防御的状态下也会受到不小的伤害。但是出招前的时间太长，高难度下经常使不出，拉开距离提前使用。

### 特殊技2

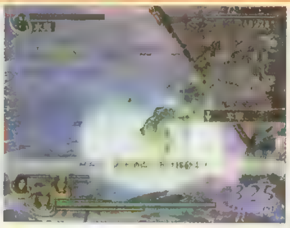
**特殊技——左摇杆＋R1**

连续的攻击，低难度敌人不防御的情况下可以将其屈死，高难度下对杂兵容易被旁边的敌人打到，对武将几乎都被防御。

### 必杀连续技推荐

**C2→C5→C6**

推荐装备阳属性武器，C2 破防后，敌人会处于眩晕状态。



使用 C5 将敌人震到空中，随后调整方向准备浮空连击。

C6 要不断调整方向，才不会失去目标。

要点：这套连续技的主要目的是将敌人浮空后进行追打，由于太史慈没有太好的范围技，这套连续技多在没有杂兵的情况下才能最高的发挥作用。其实太史慈还有特殊技 1→小跳攻击→C5 的超难连续技，小编一下午才发出一次，除非你是格斗游戏达人，否则就不要用后边这个连续技了。

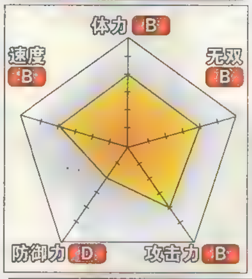
### 攻击类型

速

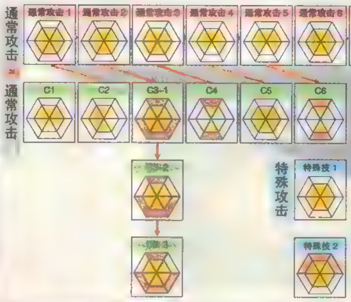
### 出现条件

魏传 3 章“贱ヶ岳の战い”过关后使用可能

### 人物评价




### 攻击范围



### 特殊技1

**特殊技——R1**

短距离冲刺，接近敌人后将其打到空中，伤害不小。可以跟在通常技后追加此技，落地被打到属于正常情况。

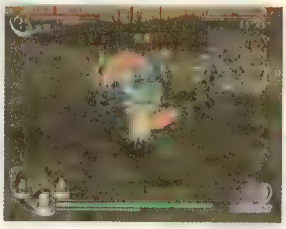
### 特殊技2

**特殊技——左摇杆＋R1**

向前飞踢，上升过程处于无敌状态，可将正前方大范围内的敌人踢飞。杂兵基本清除，武将大部分情况下都躲不过这招，不光能踢飞杂兵，还能在不利状态下逃跑。

### 必杀连续技推荐

**C1→通常攻击 8→C6→特殊技 1→特殊技 2**



C1 的主要目的是让敌人出于眩晕状态，算好提前量，在敌人即将接近时使用 C1，推荐装备有“神速”的阳属性武器。

敌人眩晕后紧追通常攻击，在敌人落地前再接 C6。

C6 最后一个动作完成后，连按 R1 可以取消收招硬值，对敌人追击，落地前提前按左摇杆＋R1 再次追打敌人。

要点：小乔这一套连续技的实用性很高，带上有神速的武器可以利用出招速度压制敌人。由于小乔的攻击范围非常小，建议先用左摇杆＋R1 吹飞杂兵后在单个解决目标武将。处于不利战况时还可以利用左摇杆＋R1 逃跑。

### 攻击类型

速

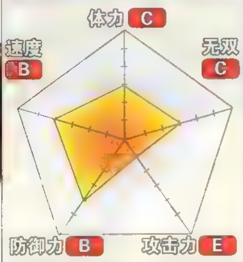
### 出现条件

吴传 2 章“金ヶ崎の战い”过关后使用可能

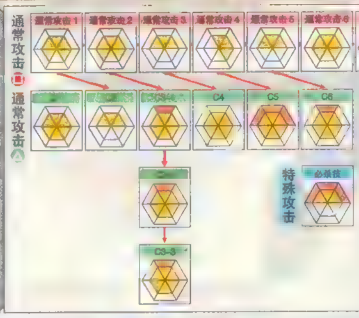
# 孙权

仲谋

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

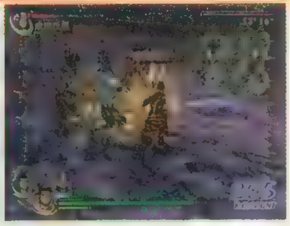
**必杀技——R1**

孙权最为实用的特技之一，是大范围的敌人无法防御的攻击斩技，由于敌人防御无效，大大增加了这招的实用性。在面对敌武将和杂兵同时在一起的时候推荐使用该必杀技，另外本必杀技的伤害值也不低。

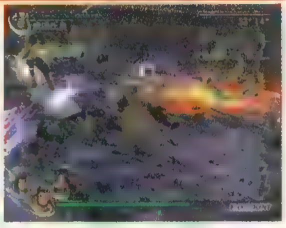
## 必杀连续技推荐

**C5→通常攻击 8→C3→必杀技**

孙权最好用的蓄力技，和孙坚的效果相同，为了提高命中率，建议使用阳属性的武器。



C5 将敌人浮空后连接□使用通常连续技追打，在打到第七刀时稍微停顿下，在敌人落地前再使用 C3。



在将敌人吹飞前，连按 R1 将敌人吹飞，需要配合带有“神速”和“旋风”的武器才能接上

要点：孙权的这套必杀连续技比较实用和孙坚的十分相似，但一套下来伤害要大的多。技术好的读者可以在通常技的攻击数上下文章，建议人多且没有无双值的情况下直接跟 C3 或者反复跟 C5，如果有无双值直接对 BOSS 追加必杀技。

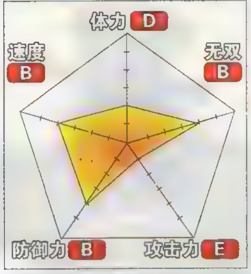
**攻击类型**

**出现条件**

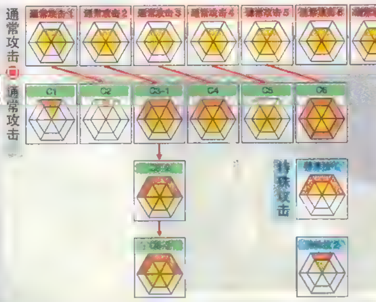
吴初期或远吕智 4 章“合肥の战い”过关使用可能

# 孙尚香

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1** 该特殊技为放出武器旋转攻击，伤害极小，虽然可以连续释放，在实战中有敌人干扰的情况下并没多大的作用。最好是将敌人打到空中在使用该技能追加伤害，这就需要先丢出武器，后进行浮空攻击，这也是下边连续技的使用原理。如果不是为了追求连续追打，还是无视这招吧！

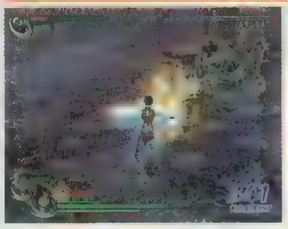
## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

连续发射弓箭，每次射出 5 发弓箭，一共发射三次。十分实用的技能，对杂兵可以大面积杀伤，还能牵制前冲的武将。如果敌人距离太近无法使用该特殊技的时候，可以利用孙尚香的二段跳的空中移动，拉开距离继续射箭，高难度下的推荐技能。

## 必杀连续技推荐

**特殊技 1→C6→特殊技 2**



敌人接近后，按 R1 发出特殊技，此时是不会对敌人造成多少伤害的

使用普通攻击，由于之前使用过 R1 特殊技，可以追加空中的连续数

C6 最后一下出招后会有很大的破绽，在收招时按左摇杆 +R1 可以取消硬直.

要点：孙尚香的必杀连续技伤害并不高，由于中间使用会弓箭射击有一定的保护作用，但还是要尽量避免冲入人堆中使用这套连续技，高难度下这套连续技会被敌人大范围的攻击打断。

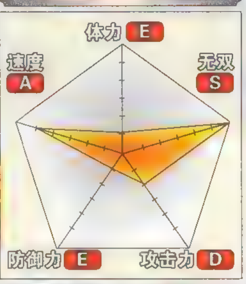
**攻击类型**

**出现条件**

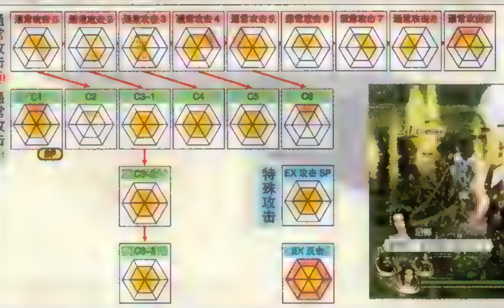
蜀传初期即可使用

# 貂蝉

## 人物评价




攻击范围



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

放出花瓣化为斗气包围全身，在此状态下使用特殊 CHARGE 攻击所消耗的无双槽量减少，此状态可维持一段时间，对全队人员都有效。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

变为无敌状态一瞬间，旋转双锤将周围 360 度的敌人击飞，这招并不会前冲或后退，而是原地旋转。

## 必杀连续技推荐

**C3－1→通常攻击 7→C5→通常攻击 9**

以□×2→△的 C3-1 攻击作为起步，这招的最后一击带有破防效果，能将敌人打晕。

以普通攻击追打敌人，在第 7 下的时候停一下，重新开始普通攻击。

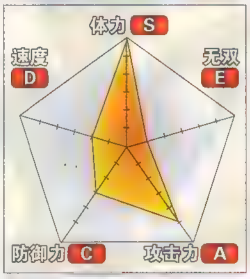
以□×4→△的 C5 攻击将敌人挑飞到空中，找准落点后继续以普通攻击×9 的连击结束连击。

要点：貂蝉的这套连击以一招可以破防的 C3-1 作为起步，使得连击技实用性大大提升，期间的普通攻击×7 比较难掌握，因为貂蝉攻击范围很小，还要注意别按多了。如果觉得很难连上，就省掉中间的普通攻击×7，直接接 C5 攻击后用普通连击×9 收尾。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 技 | 吴传 8 章“赤壁の战い”过关后使用可能 |

# 董卓 仲颖

## 人物评价




攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1**

向前冲出一小段距离，抓起正前方的一个敌人，然后跳起来将敌人扔出。和吕布的特殊技同样是投技，但实用性差了很多，关键是最后的扔出没有震地攻击，而且从空中落下的时候如果下面有敌人的话，那就只有挨打的份。

## 必杀连续技推荐

**C5→通常攻击 6→C5→通常攻击 9**

以□×4→△的 C5 震地攻击作为连击的起步，将敌人震飞到空中。这招具有破防效果，作为起步非常合适。

在敌人落下的时候用普通攻击继续追打，打到第 6 下的时候停下，这时敌人处于半浮空状态。

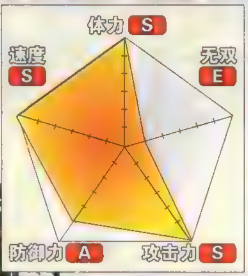
再次以□×4→△的 C5 震地攻击将敌人打到空中，然后以普通攻击×9 作为连击的完结

要点：董卓的这套连击技目标非常明确，就是以可以破防的 C5 攻击造成敌人浮空，在落地的时候追加普通攻击，之后再用 C5 使其浮空，之后再追加普通攻击。由于起步可以破防，这招的实用性很高，再加上董卓的攻击范围也不算小，本身带有小伤害无硬直效果，即使在敌群中也使得出来。

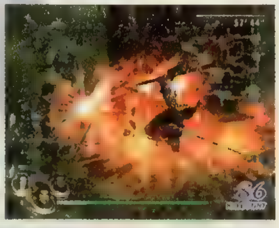
| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 力 | 远吕智传初期即可使用 |

# 吕布 奉先

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

**必杀技——R1**

向前冲出一段距离，抓起正前方的一个敌人，然后跳起来震地攻击，向周围放出斗气将敌人震飞。这招威力巨大，而且无法防御，对付敌将的时候非常好用，缺点是在人多的时候容易抓错目标，无双槽就白白浪费在小兵身上了。

## 必杀连续技推荐

**C3－3→C5→通常攻击 9**

以□×2→△×3 的 C3-3 攻击作为起步，这招全是 360 度的大范围斩击，是非常安全而有效的招式，最后一下可以将敌人打晕

接以□×4→△的 C5 震地攻击将敌人震飞，这招对周围的敌人也有同样效果，即使在敌群中也很好连

在敌人落下的时候找准方向，接以普通连击×9 的连续攻击，最后将敌人击飞。

要点：吕布的这套连招里有很多 360 度的范围攻击，不仅可以将目标敌将连击至死，还能顺便给周围的敌人造成伤害，即使是在平时杂兵群中也可以使用，而且效果很好，不愧是无双小强吕奉先。

**攻击类型**

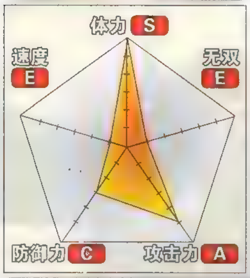
**出现条件**

吴传 8 章“赤壁の战い”

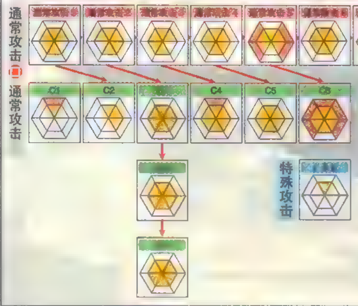
过关后使用可能。

# 孟获

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

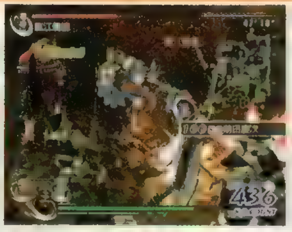
**必杀技——R1**

抓起面前的一个敌人，然后连续三次震地攻击，对周围的敌人攻击范围也很大，给被抓住的敌人造成的伤害很高。这招由于出招前没有前冲的距离，要离敌人很近的时候才能使用，而且使用的时候要对准了，不要抓错抓到杂兵。

## 必杀连续技推荐

**跳跃中△→通常攻击 8→C3-3**

找准目标后用空中△的两次震地攻击将敌人震飞，这招有可能被防御住，被防住也没关系，因为后面的 8 次普通攻击很可能就破防了。

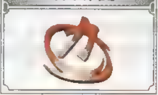


之前的震地看起来很笨重，其实没有硬直时间，起身后找准目标立刻用普通攻击×8 连击敌人，第 8 下可以把敌人打为半浮空状态。

接着以□×2→△×3 的 C3-3 攻击作为连击的结束，这招攻击次数也不少，给敌人造成的伤害很大

要点：孟获的这套连击虽然看起来很奇怪，以空中△为起手，实际上用起来非常好用。孟获的身材魁梧，受到小伤害无硬直，大大增加了连击的成功率。只要注意中间的普通攻击×8 不要按出第 9 下，之后再接 C3-3 即可造成大伤害，最后改成普通攻击×9 也可以。

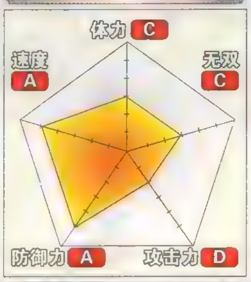
**攻击类型**

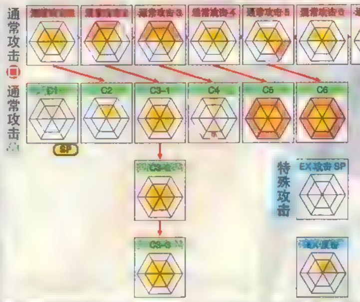


**出现条件**

吴传 3 章“南中の战い”

过关后使用可能



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP—R1**

放出斗气包围全身，能震飞周围小范围的敌人，在此状态下体力越少攻击力越高，对全队都有效。在体力不多时发动往往能起到扭转乾坤的作用。

### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

一瞬间无敌状态，一边向左移动一边挥舞长剑将面前的敌人击飞，由于会向左平移，攻击范围可以达到横向 180 度。

### 必杀连续技推荐

**通常攻击 8→C5→通常攻击 9**

以普通攻击×8 作为连击的起始招式，第 8 下普通攻击可以将敌人打为半浮空状态，可以避免空中受身的情况。但是这招不能破防，如果被防御住的话就直接出到第 9 下，然后重新开始普通攻击

在敌人落下的时候用□×4→△的震地攻击将敌人震飞到空中，这几击都没有什么操作难度

在敌人落下的时候继续用普通连击追打敌人，这次以普通攻击×9 作为连击的收尾。

要点：袁绍的招式都比较简单，这套连招也是这样，以普通攻击起步决定了有可能会被防御住，所以要找准开始攻击的时机。如果被防御住了就要重新寻找攻击时机。普通攻击第 8 下的浮空高度很小，下一招要接上有点难度，需要好好把握停顿的时间。

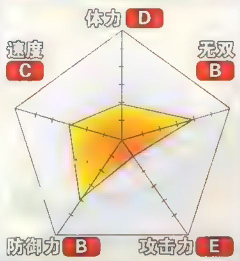
**攻击类型**

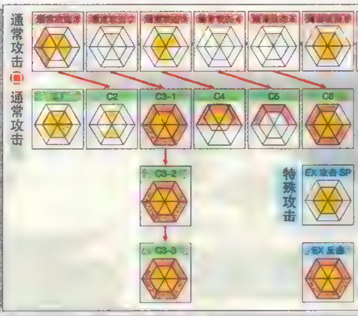
技

**出现条件**

魏传 3 章"贱ケ岳の战い"过关之后使用可能

### 人物评价



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

在身前造出一个巨大的幻影，抬脚踩踏正前方的敌人。这招范围还算不错，对正前方的敌人都有伤害，威力一般。

### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

原地放出一圈斗气，将周围的敌人击晕，这时敌人会有一小段时间的停顿，可以趁这个机会对他们进行反击。

### 必杀连续技推荐

**C3-3→跳跃中△→通常攻击 8→通常攻击 9**

使用□×3→△×3 的 C3－3 攻击敌人，最后一击是 360 度的范围攻击

跳到空中按△攻击，向周围 360 度喷出火炎，周围的敌人全部被打晕在地

落地后对敌人用普通攻击追打，打到第 8 下停，然后重新用普通攻击×9 结束连击

要点：张角的攻击判定范围很小，这套连招破绽颇多。首先是 C3-3 攻击，期间的 C3-1 和 C3-2 攻击判定都只有正前方的一小块范围，这时要是被周围的人攻击到连击就无法形成了。最后的普通攻击×8 和普通攻击×9 也有很大危险，周围有很多敌人的时候最好不要使用。

**攻击类型**

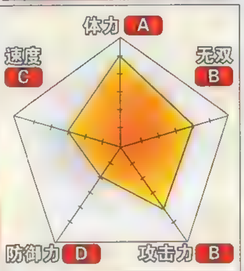
技

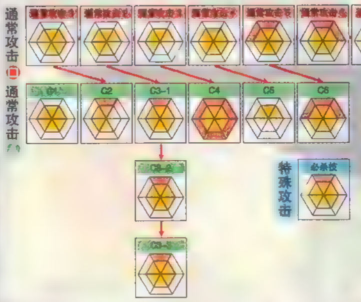
**出现条件**

战国 1 章"楼桑村の战い"过关之后使用可能

# 祝融

## 人物评价



## 必杀技

**必杀技——R1**

造出一个巨大的幻影，向前发出火炎攻击敌人，可以攻击到前方一片敌人，但没有达到 180 度的范围，威力还算不错。用于敌方武将接近的时机不错，如果敌人是乘马前来，也可以将其从马上打下来。

## 必杀连续技推荐

**通常攻击 8→C1→必杀技**

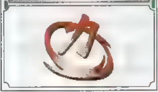
以普通攻击作为起点，如果遇到敌人防御，则直接出完 9 招，如果没有防御，则在第 8 下停下，转按△键用 C1 攻击

在敌人落地的时候按△键用 C1 攻击，最后一下会将敌人击飞到空中.

在敌人落下的时候，按 R1 发动特殊技，给敌人造成一次大伤害作为连击的结束

要点：祝融的这套连击非常简单，除了第一下的普通攻击×8 稍微长一点，其余都是两下单独的攻击。由于是以普通攻击起手，敌人防御是个烦人的问题，如果在这 8 下中能破防最好，破不了的话就直接出到第 9 下，然后重新开始普通连击。最后一击如果没有无双槽的话，可以改为普通攻击×9。

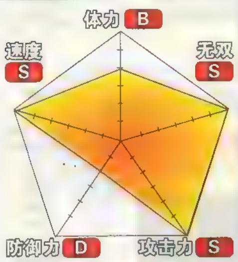
**攻击类型**



**出现条件**

吴传 3 章"南中の战い"过关后使用可能。

## 人物评价



# 左慈 元放

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

放出妖气光球，攻击正前方敌人，并附带敌人攻击力下降的效果。作为突入敌群的起手招式很不错，攻击范围也很大。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

放出斗气包围全身，将自身的速度和攻击力提升。使用这招之后攻击频率提高很多，攻击效果也大大增加。

## 必杀连续技推荐

**通常攻击 8→C6→通常攻击 8→特殊技 1**

用普通攻击×8 作为起步，第 8 下可以将敌人打为半浮空状态，如果敌人防御，则出到第 9 下，然后重新用普通攻击×8

用完普通攻击×8 之后停顿一下，找准方向继续用□×5→△的 C6 连击，最后两下攻击可以将敌人震飞到天上。

在敌人落下的时候继续用普通攻击×8 连击，最后使用一次 R1 发出光球作为连招的结束

要点：左慈的这套连招以普通攻击起步，所以需要看准攻击时机，以免敌人防御。出到 8 下之后就要注意停顿一下，再接上 C6 的攻击，两次震地可以调整方向，注意将敌人保持在正面。最后在给一套普通攻击×8，如果最后敌人还有不少体力，可以将 R1 换成 C6 给敌人造成更多伤害。

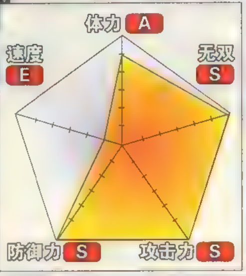
**攻击类型**

**出现条件**

蜀传 1 章"石亭の战い"过关后使用可能

# 远吕智

## 人物评价




## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1**

消耗大量无双的防御不能攻击招式，发动后远吕智会在前方制造两个分身，然后和分身一起挥镰向中央位置攻击，威力相当大，但是范围却小得可怜，很容易出现攻击落空的情况，与其使用这招还不如留着无双使用无双乱舞。

## 必杀连续技推荐

**跳跃□→跳跃□→无双奥义**

用跳跃攻击击中敌将后，可以使其成为浮空状态，而且在浮空状态中还会一直受到火炎伤害。

在敌将落地之前再次使用跳跃攻击追击，攻击时注意调整跳跃的方向。

着地后马上使用无双奥义对敌将进行追击，成功击中的话即可对其造成极大的伤害。

要点：除了跳跃□可以让敌人浮空外，远吕智的通常攻击2也可以让敌人浮空，所以对敌将一直连续使用通常攻击2，也可以很轻松的达成强力连续技，这里选择以跳跃□作为连续技起点，是因为远吕智的跳跃□攻击拥有炎属性效果，这样击中敌将后造成的伤害会更高，而且敌将受到火炎伤害状态下是无法受身的，至于最后的无双奥义，如果在无双槽不足的情况下，可以改为使用通常攻击或C4来追击。

### 攻击类型

### 出现条件

远吕智传初期即可使用

# 真·远吕智

**真·远吕智的招式与远吕智的招式类似，这里只将真·远吕智与远吕智不同的招式进行说明**

### 攻击类型

### 出现条件

STORY MODE 和 DRAMATIC MODE 全关卡完成

## 通常攻击

**通常攻击2 □×2**

由原来的普通浮空攻击变成了炎属性的浮空攻击。

## 通常攻击

**通常攻击9 □×9**

一瞬间无敌状态，一边向左移动一边挥舞长剑将面前的敌人击飞，由于会向左平移，攻击范围可以达到横向180度。

## 必杀技

**必杀技——R1**

消耗大量无双的防御不能投技攻击，使用后真·远吕智会以浮空状态向前方移动一段距离，移动过程中碰到敌人之后即会对360度范围内的敌人进行强力攻击，由于攻击范围相当大，即使在敌群中使用也能轻松的击中敌方武将。

## 真·远吕智招式

**C1——△**

向正前方发射光线攻击，可破坏敌人防御使敌人成为气绝状态

**C2——□→△**

强力浮空攻击，击中敌人后则会自动进行追击

**C3——□×2→△**

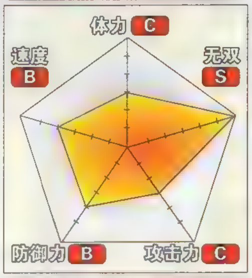
向正前方发射巨大的光线攻击，被光线击中的敌人会被吹飞

**C4——□×3→△**

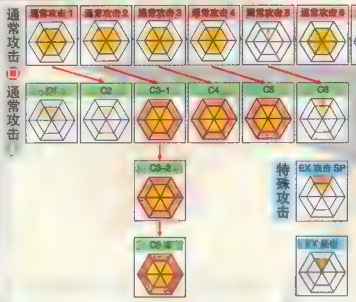
一定时间内地面不断冒出黑色火炎的强力攻击方式，范围内即使是倒地的敌人也会受到伤害。

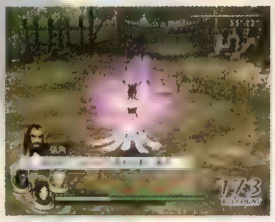
# 妲己

## 人物评价




## 攻击范围



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1** 消耗无双向正前方发出数个不能防御的光柱攻击，攻击力和攻击距离都相当不错，受到攻击的敌人会成为浮空状态，此时可以用 C1 或继续使用这招进行追击。

### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1** 向前方小跳跃的同时用双球将敌人击飞的反击技，大范围的反击，适合在突围时使用。

### 必杀连续技推荐

**EX CHARGE 攻击 SP→EX CHARGE 攻击 SP→EX CHARGE 攻击 SP**

用光柱攻击使敌将浮空，如果是正面击中敌将的话光柱至少还能再命中 1 次。

对浮空的敌将继续使用特殊技追击，使用时注意敌将所在的方向，不要打偏了。

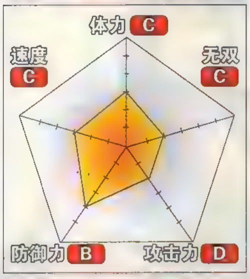
除了对付诸如吕布、远吕智之类的强敌之外，对普通的武将一般连续使用 3 次特殊技就能将其击倒了。

要点：这套连续技相当简单，就是连续使用特殊技攻击敌将，由于光柱攻击的范围很大，敌将即使受身也很容易在空中继续中招，如果无双槽不足的情况下，则可以用 C1 来代替特殊技使用，威力虽然会有所降低，效果却依然很强。另外，使敌将浮空后用 C3 或者 C4 进行追击也是可行的。

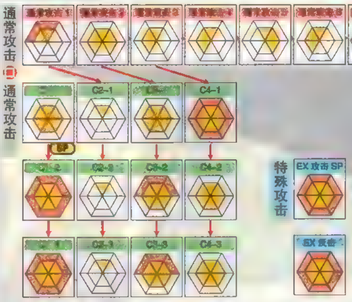
| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 技 | 远吕智传初期即可使用 |

# 织田信长

## 人物评价




## 攻击范围



### EX CHARGE 攻击 SP

**R1** 发出 1 个紫色的妖气，此后再使用 CHARGE 攻击妖气即会产生反应（使用 CHARGE 攻击 2 时妖气会变成 360 度范围的冲击波，使用 CHARGE 攻击 3 时妖气则会爆发）。

### EX 反击

**受到敌人攻击时按 R1** 在身体周围发出妖气，对 360 度范围内的敌人都有攻击判定，被妖气击中的敌人会成为气绝状态，相当实用的反击技。

### 必杀连续技推荐

**C3-3→切换武将→切换武将→C2-3**

使用 C3 攻击时连按△，利用身体周围产生的黑气使敌人成为气绝状态。

在 C3-3 的冲击波发出之前按 L2 或 R2 切换为其他武将，然后再换回织田信长，此时敌将的气绝状态依然持续

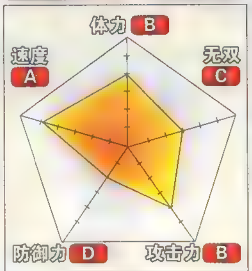
使用强力的 C2 攻击追击敌将，全部击中敌将即可造成相当高的伤害。

要点：这套连续技的是利用 C3-3 发出的防御不能黑气来使敌将成为气绝状态，由于黑气只在信长身体周围产生，所以必须敌将与信长相隔很近时才能将其击中，成功时敌将气绝后再通过切换武将来取消 C3 的冲击波，直接使用威力最大的 C2 追击，如果武器有破天、炎、斩等属性的话，则可以进一步提高连续技的威力。

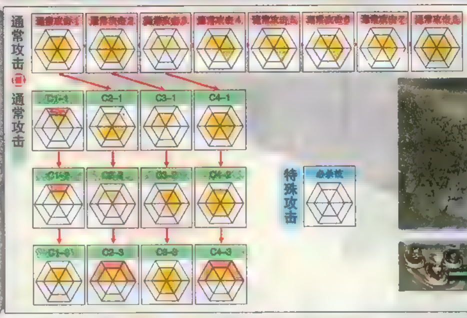
| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 技 | 魏传 7 章“潼关の战い”过关后使用可能 or 战国 6 章 “虎牢关の战い”过关后使用可能 |

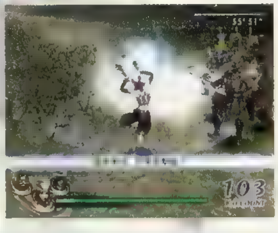
## くのいち

### 人物评价




### 攻击范围



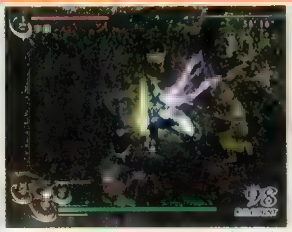
### 必杀技

**必杀技——R1**

一定时间内透明化 & 攻击力强化，透明状态时くのいち不会受到敌人攻击，利用透明状态靠近敌武将，然后对武将使用 C2 攻击即可造成极大的伤害。另外，利用透明状态来躲避敌人的远程攻击以及落石攻击也相当有效。

### 必杀连续技推荐

**C3-1→必杀技→C2-3→通常攻击 8**



使用 C3 攻击使敌将成为气绝状态，配合阳属性武器 100%使敌将气绝。

使用必杀技，成为透明状态。

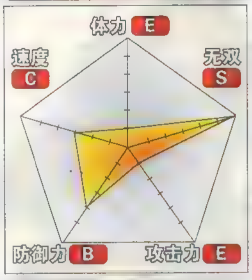
靠近气绝状态下的敌将，使用 C2 进行追击，C2 攻击结束后在落地时还能继续使用通常攻击对敌将进行追击、

要点：这套连续技只要在第一步成功让敌将气绝，之后由于发动必杀技后女忍一段时间为无敌状态，这时就能放心的对敌将进行追击，不用担心会被杂兵干扰，在使用 C2 追击时注意一点，一定要正对敌将使用，否则会出现空中连击落空的情况。另外，最后的通常攻击 8 还可以改为其他蓄力攻击。

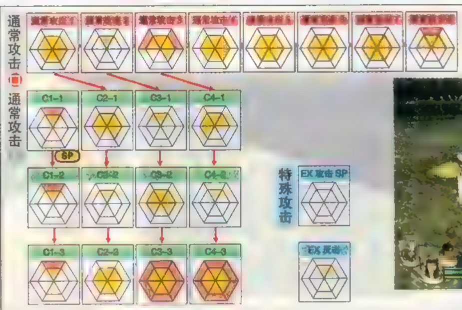
| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 力 | 魏传初期即可使用 |

## 阿国

### 人物评价




### 攻击范围



### EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1** 一定时间内队伍全员攻击力大幅度上升，该技能的攻击力上升效果高于其他同类型技能，可以在接近敌人之前换阿国使用这招后再切换其他武将战斗。

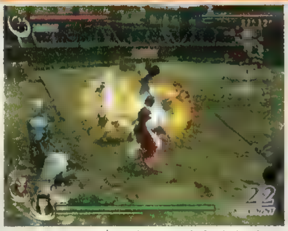
### EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

左手向前方挥舞攻击的反击技，范围小得可怜，不要指望能击中多少敌人。

### 必杀连续技推荐

**C3-1→EX CHARGE 攻击 SP→通常攻击 3→通常攻击 3→EX C2**



用 C3 攻击的第一击使敌将成为气绝状态。

离开敌将一定距离后使用特殊技增加攻击力，太靠近敌将使用的话会将敌将吹飞，务必注意

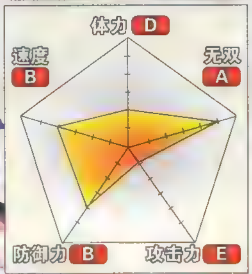
使用 2 次通常攻击 3 追击敌将，最后再用特殊 C2(□→R1)追击浮空的敌将。

要点：阿国的这套连续技看似复杂，其实需要注意的只有一点，就是用 C3 使敌将气绝后不能马上使用特殊技，一定要退后两步再用，之后再靠近敌将继续追击即可。在无双槽不足使用特殊技的情况下，可以将这套连续技简化为 C3 - 1→通常攻击 3→通常攻击 3→C2。

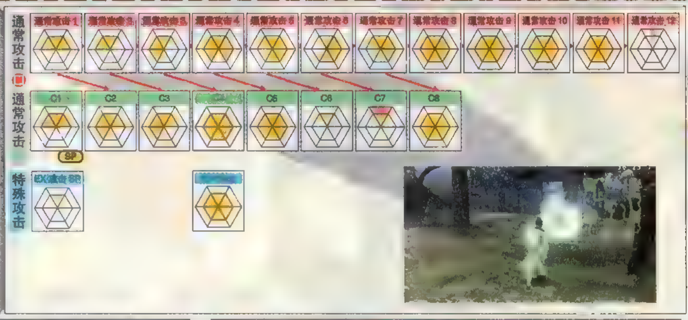
| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 技 | 吴传初期即可使用 |

# 阿市

## 人物评价




## 攻击范围




## EX CHARGE 攻击 SP

**R1** 用武器对正前方小范围进行攻击，被攻击的敌人会受到大伤害，攻击范围小得可怜，靠近武将后连续使用这招效果倒是不错，至于高难度下就不要用这招浪费无双槽了。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

周围 360 度小范围反击技，攻击判定持续时间较长，很实用的反击技。

## 必杀连续技推荐

**C6→通常攻击 11→通常攻击 1**

使用 C6 攻击使敌将成为气绝状态，除了 C6 外，C3 攻击也有相同的效果。

对气绝的敌将使用通常攻击进行追击，在通常攻击 11 时即可停止。

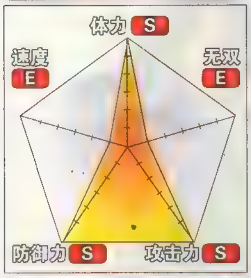
再次用通常攻击追击浮空的敌将，此时可以根据实际情况来调整追击的方式。

要点：虽然 C3 和 C6 都可以让敌人气绝，但是 C3 不能附加武器属性，所以这里选择可以附加武器属性的 C6 作为连续技的起始招式。这套连续技的难点在与 C6 之后的通常攻击经常会出现按键太多直接将敌人击飞的情况，要想避免这种情况的话在追击时就不能连续按□键，掌握好攻击节奏按键即可。

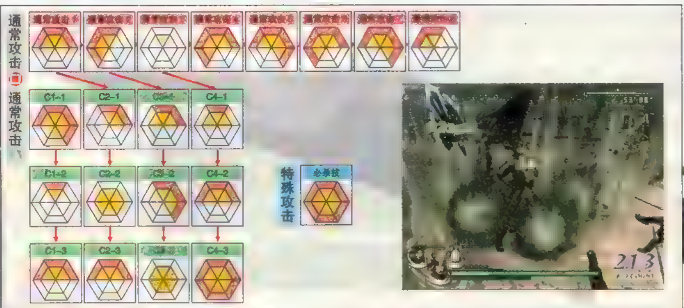
| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 技 | 魏传 6 章“邪马台の战い”过关后使用可能 |

# 本多忠胜

## 人物评价




## 攻击范围




## 必杀技

**必杀技——R1** 消耗大量无双的爆发攻击，对周围 360 度的敌人都有攻击判定，且威力相当大；这招在发动时除了可以攻击敌人外，发动后一定时间内本多忠胜的攻击力和攻击速度都会大幅度上升（如果装备拥有神速 10 的武器再使用该技能，那么蓄力攻击的速度将会变得相当快），同时体力也会自动回复。

## 必杀连续技推荐

**必杀技→C4-1→通常攻击 3→通常攻击 3→必杀技**

靠近敌将后使用必杀技，增加攻击速度。

用 C4-1 击中敌将，在其倒地之前用通常攻击追击。

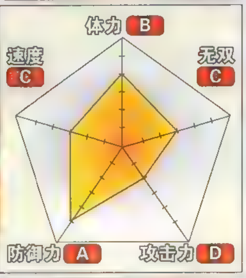
第 2 次连续攻击 3 追击之后，再用必杀技作为收尾招式

要点：一套利用本多忠胜必杀技的攻速增加效果达成的连续技，最初使用的必杀技如果击中敌将的话，在敌将起身时在其背后攻击即可；在使用连续技中间的 2 次连续攻击 3 时，千万不要多按□键，以免出现无法继续追击的情况。另外，将连续技中的 C4-1 改为 C3-2 同样可行。

| 攻击类型 | 出现条件 |
|---|---|
| 力 | 蜀传初期即可使用 |

# 島左近

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

消耗无双从后方召唤援护炮击，被击中的敌人会受到炎属性伤害，适合在敌人外围使用。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

左手放出雷电攻击敌人，攻击范围小，出招速度快，适合用来接在通常攻击或 CHARGE 攻击后使用，或作为连续技的起始技使用。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 7→C3-2**

以 C3-1 的气绝效果攻击作为起始技，击中敌将使其成为气绝状态。

使用通常攻击追击气绝状态的敌将，使敌将成为浮空状态。

在敌将落地之前再使用 C3-2 进行追击。

要点：岛左近的通常攻击攻速较快，所以这套连续技是以通常攻击 7 作为两次蓄力攻击的衔接，如果担心多按□使出通常攻击 8 击飞敌人的话，可以在通常攻击 5 或 6 就停止，连续技最后的 C3-2 可以替换为通常攻击 7→无双奥义，这样的话就能对敌将造成更大的伤害。

**攻击类型**

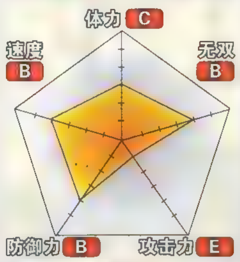
速

**出现条件**

战国传初期即可使用

# 稻姬

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

跳在空中向前方发出大范围的诱导弹攻击，发动速度较慢，几乎不能击中近身的敌人，只适合在敌人外围使用。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

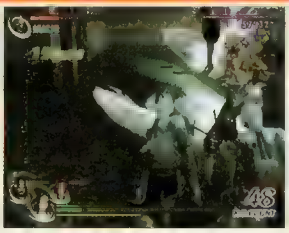
向前方 180 度范围使用连射攻击，装备有"狙击"能力的武器后可以大幅度提升连射的威力，相当适合用来清除杂兵。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→C2-1→C4-2→无双奥义**

使用 C3-1 的爆发攻击让敌将成为气绝状态。

使用 C2-1 攻击气绝状态的敌将，使其浮空。



使用 C4 追击浮空状态的敌将，在使出 C4-3 冲击波前用无双奥义来取消即可。

要点：稻姬的攻速不高，所以不能依靠通常攻击来不断连击达成连续技，这里介绍的这套连续技也是依靠最后的无双奥义来大幅度削减敌将的体力，在无双槽未满的情况下，直接使出 C4-3 的冲击波攻击将敌将吹飞即可。另外，最后无双奥义还要需要考研对玩家的瞄准技术的，不能准确击中的话就多加练习吧。

**攻击类型**

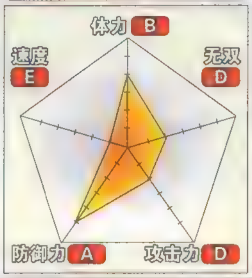
速

**出现条件**

蜀传初期 or 远吕智传 5 章"江户城の战い"过关后使用可能

# 德川家康

## 人物评价




## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1** 消耗大量无双的强力激光炮攻击，使用后德川家康会向正前方发射巨大的光线，攻击距离远，威力也特别大，可以说是所有力属性武将中威力最大的必杀技，即使在激难难度下也可以将敌武将一击必杀。由于炮击可以防御，对敌武将是建议先用 CHARGE 攻击 3 或 CHARGE 攻击 6 让其成为气绝状态，之后再使用必杀技攻击。

## 必杀连续技推荐

**C8→切换武将→切换武将→必杀技**

使用 C8 的火炎放射击中敌将，在敌将被火炎击中的瞬间马上按 L2 或 R2 键切换武将。

切换武将后马上再按键换回德川家康。

换回德川家康后，马上敌将使用必杀技攻击。

要点：这套连续技的伤害相当高，但是要成功使出的难度也比较大，难点就在于最初 C8 攻击击中敌将后必须马上按键切换武将取消 C8，然后再以最快速度换回德川家康，在敌将倒地之前使出必杀技，这样敌将就会以着火的状态承受必杀技的攻击，比通常情况下受到的伤害更高。

### 攻击类型

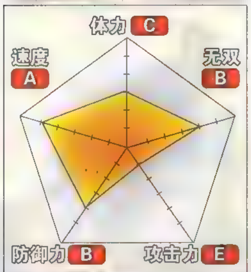
力

### 出现条件

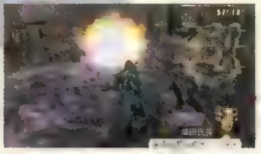
蜀传初期 or 远吕智传 5 章“江户城の战い”过关后使用可能

# 丰臣秀吉

## 人物评价




## 攻击范围



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

一定时间内队中全员攻击速度大幅度上升，攻速上升效果十分明显，配合攻击速度较慢的武将使用效果相当不错。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

使用三节棍对周围进行反击，可以击中背后的敌人，不错的反击技。

## 必杀连续技推荐

**EX CHARGE 攻击 SP→C2→通常攻击 3～7→C2→通常攻击 3～7**

接近敌将之前使用特殊技，增加攻击速度。

使用 C2 攻击让敌将浮空。

使用通常攻击追击浮空的敌将，追击的次数 3～7 次皆可，在这之后再使用 C2 使敌将浮空即可

要点：完全依靠秀吉特殊技效果的连续技，只要特殊技的攻击增加效果还未消失，那么这套连续技就能一直循环下去，直到将敌将击倒。一般情况下，不会有武将能够撑到第 3 个连续技循环时还不被击倒的。当然，这套连续技的缺点就是没有无双槽的时候不能使用。

### 攻击类型

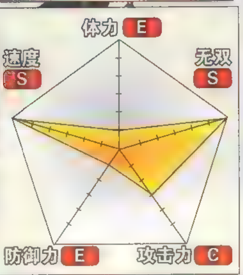
技

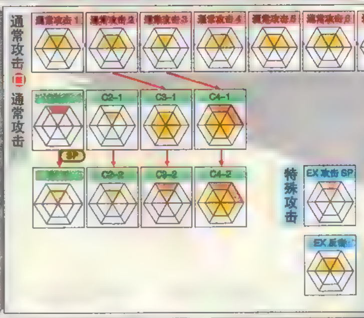
### 出现条件

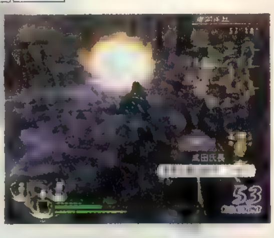
战国 6 章“虎牢关の战い”过关后使用可能

# 服部半藏

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**□×2→R1** 正前方突进攻击，攻击力一般，但是攻击结束后一段时间内会持续拥有分身效果，在分身持续时间内使用其他攻击范围和攻击力都会有所提升。

## EX 反击

**受到敌人攻击时按 R1**

小跳跃后向前方 180 度范围投掷手里剑反击，被击中的敌人会受到相当大的伤害，可以说是游戏中最强的反击技。

## 必杀连续技推荐

**C2-1→通常攻击 3→EX C4**

用 C2 攻击的第 1 击让敌将浮空。

使用通常攻击 3 对浮空的敌将进行追击，追击时注意调整攻击方向。

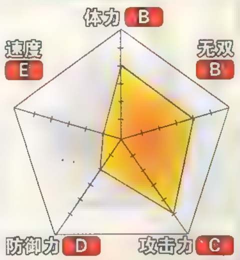
在敌将落地之前使用 EX C4（□×3→R1）进行追击，全部命中的话伤害可观。

要点：这套连续技的难点在于浮空后的空中追击，由于武器攻击范围不大，所以在追击时如果方向有所偏差，就会出现攻击落空的情况。在无双槽不足的情况下，可以将该连续技改为 C2-1→通常攻击 3→C2-3 来使用。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 技 | 蜀传初期 or 远吕智传 5 章"江户城の战い"过关后使用可能 |

# 今川义元

## 人物评价



## 必杀技

**必杀技——R1**

消耗大量无双的强力攻击，使用后今川义元会向前方扑倒，同时用刀进行攻击，攻击范围只有 1 条直线，即使敌人很多时使用这招也会出现攻击落空的情况，且这招并不能破坏敌人防御，使用时也没有无敌状态……呃，总的来说就是废招。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→C2-1→C4-1→通常攻击**

使用 C3 的第 1 击击中敌将，使其成为气绝状态。

使用 C2 追加，使敌将浮空。

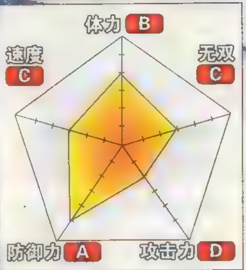
使用 C4-1 追击浮空的敌将，注意在使用 C4 时不要多按△，以免出现敌将倒地追击失败的情况。

要点：今川义元的这套连续技简单实用，每种蓄力攻击都使用第 1 击即可，只要最初的 C2-1 成功击中敌将，之后就能很轻松的将连续技使出。如果还觉得伤害还不够高的话，可以在最后把通常攻击改为用无双奥义追击。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 力 | 蜀传初期即可使用 |

# 明智光秀

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

向正前方小跳跃突进攻击，攻击范围大，且攻击过程中明智光秀全身为无敌状态，相当实用的技能。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

向前方发出冲击波，攻击速度和攻击范围都相当不错，适合在敌人外围连续使用，配合特殊技 1 连续使用效果绝佳。

## 必杀连续技推荐

**C3→通常攻击 4 →通常攻击 7→特殊技 1**

使用 C3 攻击使敌将成为气绝状态。

使用通常攻击对气绝的敌将进行空中追击，攻击过程中注意调整视角。

连续技的最后用特殊技 1 的跳跃攻击将敌将吹飞，使用特殊技 2 来作为收尾攻击同样也可以。

要点：明智光秀的这套连续技难度不大，很容易就能使出，而且在中间的通常攻击可以根据实际情况进行调整，比如在周围杂兵很多的情况下直接将通常攻击 7 使用到 C8，这样利用 C8 的大范围攻击对周围的杂兵也能造成伤害；另外，要是敌将体力很多的情况下，也可以在通常攻击 7 之后继续再接续通常攻击 7，这样就能让伤害进一步提高。

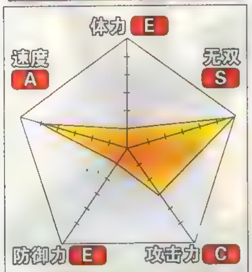
### 攻击类型

### 出现条件

蜀传 4 章“五行山の战い”过关后使用可能

# 濃姬

## 人物评价




## 攻击范围

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

周围 360 度大范围爪攻击，配合通常攻击在敌群中使用效果相当不错。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1** 在脚下放置炸弹，之后再使用 CHARGE 攻击 2、3 或 4 即可让炸弹爆炸，根据使用的 CHARGE 攻击不同，炸弹爆炸后的效果也有所差别。

## 必杀连续技推荐

**C4-3→特殊技 1→C4-3→特殊技 1→C4-3**

使用 C4-3 使敌将浮空，在最后的吹飞攻击出现之前按 R1 用特殊技 1 取消。

特殊技 1 击中浮空的敌将后，敌将会在空中停滞很短的时间，之后可再用其他攻击方式追击

继续用 C4 攻击追击，与连续技开始时一样，中途可以再用特殊技 1 来取消。

要点：由于特殊技 1 击中浮空的敌人后，敌人会出现短暂的空中停滞现象，这样就使得这套连续技可以无限的延续使用下去，直到将敌将击倒为止。另外，配合阳属性和炎属性的武器使用这套连续技的话，效果更好，即使在最高难度下也能很轻松的将吕布之类的强力武将击倒。

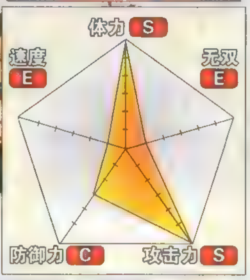
### 攻击类型

### 出现条件

战国 6 章“虎牢关の战い”过关后使用可能

# 前田庆次

## 人物评价



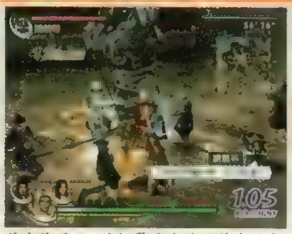

## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1** 消耗大量无双的爆发攻击，对周围 360 度的敌人都有攻击判定，威力相当大；这招在发动时除了可以攻击敌人外，发动后一定时间内前田庆次的所有攻击都可以破坏敌人防御，且攻击力则会根据队伍中另外 2 名武将的剩余体力提升（另外 2 名武将的剩余体力越少，攻击力便提升得越多），适合在对武将战斗时使用。

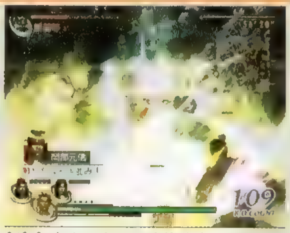
## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 7→必杀技**



首先使用 C3 的挥拳攻击使敌将成为气绝状态。

使用通常攻击追击气绝状态的敌将，由于通常攻击 8 会把敌将吹飞，所以连击到通常攻击 7 停止即可。



对浮空的敌人使用必杀技攻击，此时除了能对敌将造成很高的伤害外，对周围的其他敌人也能造成伤害。

要点：这套连续技的难点在于通常攻击 7 和必杀技的衔接，出招速度稍微慢一些的话就可能出现使出必杀技后敌将已经落地的情况。另外，由于使用必杀技后一定时间内所有攻击都拥有破防效果，若敌将未被击破的话在其起身后继续使用通常攻击即可。

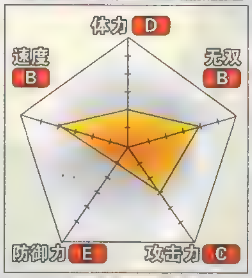
**攻击类型**

**出现条件**

远吕智 1 章“小田原城の战い”过关后使用可能

# 浅井长政

## 人物评价




## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1**

消耗大量无双向前方上空发射光线攻击，攻击范围小，但威力相当大。对敌武将时先让敌人成为冻结状态或气绝状态，然后再靠近敌人使用这招即对其造成很大的伤害。另外，在敌武将起身时靠近使用这招效果也很不错。

## 必杀连续技推荐

**通常攻击 11→无双奥义发动→无双奥义**

以通常攻击 11 作为连续技的起始招式，第 11 击命中敌将后马上按○发动无双奥义。

无双奥义发动时对周围的所有敌人都可以造成气绝效果，之前被攻击的敌将肯定也会中招

按住○键，对气绝状态的敌将进行连续突进击。

要点：这套连续技主要就是依靠浅井长政无双奥义强大的一点攻击来达成对敌将的大伤害，而最初的通常攻击只是为了能更多的削减敌将的体力，所以不一定要连到第 11 击才发动无双。另外，如果在无双奥义快结束时敌将还剩余有体力，那么可以切换为其他武将继续使用无双奥义，直到击破敌将为止。

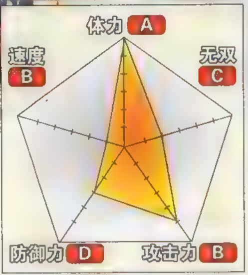
**攻击类型**

**出现条件**

魏传 6 章“邪马台の战い”过关后使用可能

# 森兰丸

## 人物评价



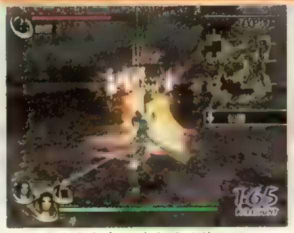

## 攻击范围

## 必杀技

**必杀技——R1** 消耗大量无双的防御不能攻击，使用后森兰丸会挥剑向正前方发出防御不能的冲击波，攻击距离远，而且威力极大，被击中的敌人不会马上倒地，还可以用其他攻击继续攻击，连续使用这招同样也可以击中敌人，装备 15 级的“消费轻减”特技后，对付吕布之流的强力武将时只用这招也可以轻松搞定。

## 必杀连续技推荐

**必杀技→C4-2→C4-2**



使用必杀技击中正前方的敌将。

在敌将倒地之前使用 C4-2 追击，使敌将浮空。

敌将落地前再次使用 C4-3 进行追击，如果武器没有神速属性的话，则可以直接使用 C4-4 来结束连续技。

要点：很容易使用的连续技，由于兰丸的必杀技是不能防御的，所以第一击必然会击中敌将，主要敌将不能离得太远，否则之后的 C4 会因为距离不够而无法接续。另外，如果武器上有神速属性的话，就可以一直使用 C4-2 进行连击，直到将敌将击倒为止。

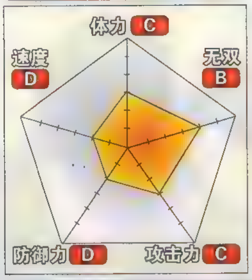
**攻击类型**

**出现条件**

吴传初期即可使用

# 上杉谦信

## 人物评价




## 攻击范围

## 必杀技

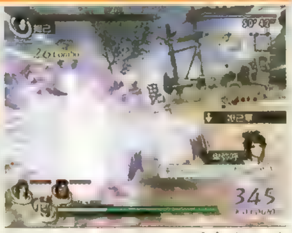
**必杀技——R1** 消耗大量无双召唤 3 体巨大分身进行连续突攻击，对正前方 180 度范围的敌人都有攻击判定，被击中的敌人会受到很大的伤害，由于在地面受到连续突攻击的敌人会直接倒地，在敌人被冻住之后或浮空时使用这招的话就才能在连续突结束后再接其他攻击。另外，连续突结束后巨大分身会持续一段时间，此时上杉谦信的攻击力和攻击范围都会上升。

## 必杀连续技推荐

**C6→通常攻击 5→C8**

使用 C6 攻击使敌将成为气绝状态，如果敌将为防御状态的话则可以破坏其防御。

使用通常攻击追击气绝状态的敌将，追击到第 5 击时稍作停顿后再攻击。



对浮空的敌人再使用攻击力最高的 C8 追击，如果在角落的话，伤害还能够进一步提高

要点：上杉谦信的这套连续技攻击力高，而且使用难度也不高，C6 攻击无论敌将是否防御都能在之后继续连击，之后只要保持攻击节奏，不让敌将落地使出 C8 攻击即可。另外，在发动连续技之前还可以先使用必杀技，然后在巨大分身持续的期间使用连续技，这样就能让这套连续技的伤害变得更高。

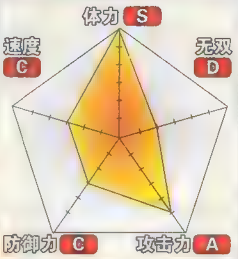
**攻击类型**

**出现条件**

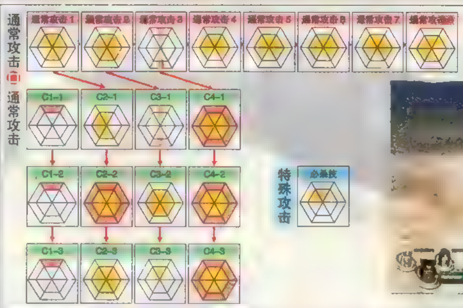
战国 3 章“长谷堂救出战”过关后使用可能

# 石川五右卫门

## 人物评价




## 攻击范围



## 必杀技

**必杀技——R1** 消耗大量无双的防御无能攻击，发动后石川五右卫门用左手连续向前方叩击（类似相扑的推掌攻击），连击结束后将敌人全部击飞，连击数相当高，全部命中的话可以对敌人造成很大的伤害，在攻击过程中石川五右卫门全身为无敌状态，可以说是对武将时的绝对杀招。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 7→无双奥义**

使用 C3 攻击的第 1 击使敌将成为气绝状态。

使用通常攻击追击气绝状态的敌人，使其成为浮空状态。

通常攻击 7 之后马上按○发动无双奥义，击中敌将的同时还能对周围的杂兵也都造成大伤害

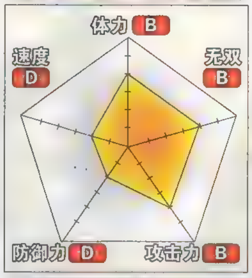
要点：石川五右卫门的攻击速度虽然比较慢，但是这套连续技确是很容易使出来的。由于最初的 C3-1 攻击可以附加武器属性，所以使用这套连续技的最佳选择就是阳属性的武器，这样就能 100%使敌将成为气绝状态。另外，在不能使用无双奥义的情况下，可以将连续技改为 C3-1→C2-3。

**攻击类型**：力

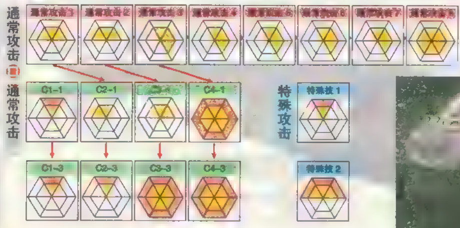
**出现条件**：吴 2 章"金ケ崎の战い"过关后使用可能

# 石田三成

## 人物评价




## 攻击范围



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

一定时间内背后出现援护射击，实用度一般，敌方武将骑马从远处接近时可以先使用这招可用很轻松的使敌将落马。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1** 消耗少量无双向正前方发射 5 个扇形的冲击波，出招速度快，攻击距离远，范围大，威力也不俗，可以说是最好用速类型武将技能，对杂兵或武将时都相当实用。

## 必杀连续技推荐

**C1-1→特殊技 2→C4-1→特殊技 2→C4-1**

使用 C1-1 发出的光球破坏敌将防御。

C1-1 的光球击中敌将后，马上用特殊技 2 进行追击。

冲击波击中敌将后，再接续 C4-1，击中敌将后可以再用特殊技 2 取消 C4 的收招动作

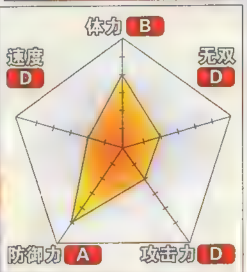
要点：这套连续技主要是依靠特殊技 2 来取消蓄力攻击的收招动作，从而形成蓄力攻击→特殊技 2→蓄力攻击相互循环的连续技，只要无双槽足够使用特殊技 2，那么这套连续技就能一直循环下去，直到击破敌将为止。

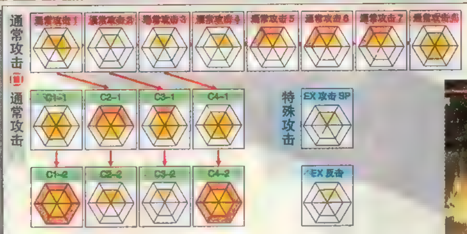
**攻击类型**：速

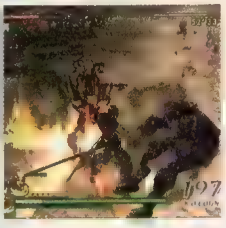
**出现条件**：魏传 7 章"潼关の战い"过关后使用可能

# 武田信玄

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

防御不能的投技攻击，使用后武田信玄会抓住敌人使用倒栽桩两次，威力相当大，而且对周围的敌人也能造成伤害。

## EX 反击

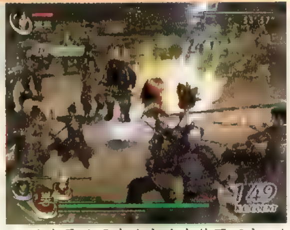
**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1** 所有反击技中唯一的投技反击技（类似格斗游戏中的当身技），武田信玄会抓住前方的敌人将其投出，对单个敌人使用时容易落空，并不实用。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→C2-3**

使用 C3 的火炎攻击使敌将成为气绝状态。

对气绝状态的敌将使用 C2 进行追击。

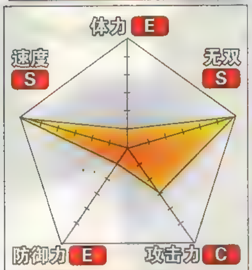


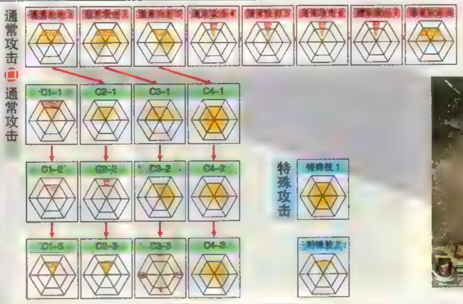
C2 攻击最后踢脚攻击攻击范围不大，必须根据敌将所在的位置来调整攻击方向，全部命中的话才能对敌将造成大伤害。

要点：武田信玄由于攻击速度慢，而且蓄力攻击也大都是吹飞效果的攻击，所以在连续技方面的起始技只能选择有气绝效果的 C3-1 攻击，由于 C3-1 除了炎属性以外不能附加其他属性，在对敌将使用时尽量从敌将背后攻击，这样才能确保 C3 攻击使敌将气绝。另外，该连续技还可以改为 C3-1→通常攻击 8。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 技 | 战国 2 章"冀州の战い"过关后使用可能 |

## 人物评价



# 伊达政宗

## 特殊技 1

**特殊技——R1**

向前方跳跃同时连续射击的技能，攻击过程中伊达政宗全身为无敌状态，且可以用左摇杆控制攻击的方向。

## 特殊技 2

**特殊技——左摇杆＋R1**

向正前方突进一段距离，同时用铳进行乱射攻击，攻击范围一般，配合通常攻击使用效果较好。

## 必杀连续技推荐

**C4-3→特殊技 1→切换武将→其他武将的连续技**

使用 C4 攻击敌将，在最后的吹飞攻击使出之前按 R1 中断 C4 攻击。

使用特殊技 1 中断 C4，空中击中敌将后马上按 L2 或 R2 键切换为其他武将。

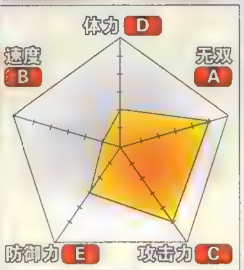
切换武将后马上按使用通常攻击追击还未落地的敌将，对于攻速较快武将来说，还能在此时使用一些威力较高的连续技。

要点：由于伊达政宗的攻击都不太适合用来接续连续技，所以这套连续技选择了切换武将的方式来达到对敌将造成高伤害的效果。这套连续技的关键在于最初的 C4 攻击，在第 5 次挥剑攻击之后马上就要按 R1 来取消 C4 攻击，如果不能保证自己能准确按键的话，在第 3 次挥剑攻击的时候就按 R1 取消 C4 攻击即可。切换的武将攻速较慢就直接使用通常攻击；攻速快的话则可以使用该武将的强力对空连续技。

| 攻击类型 | 出现条件 |
| --- | --- |
| 速 | 远吕智 5 章"江户城の战い"过关后使用可能 |

# 杂贺孙市

## 人物评价




## 攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP—R1**

正前方高速射击攻击，威力高而且不能防御，攻击过程中杂贺孙市全身为无敌状态，相当实用的技能。

## EX 反击

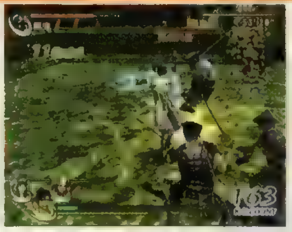
**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

正前方小范围反击技，被击中的敌人会被吹飞，被敌人围攻时用来突围即可。

## 必杀连续技推荐

**C3-1→通常攻击 2→通常攻击 2→EX CHARGE 攻击 SP**

使用 C3-1 击中敌将，使其成为气绝状态。



连续使用两次通常攻击 2 追击敌将，注意追击时不要按键太快，以免变成通常攻击 3 导致连击中断。

第 2 次通常攻击 2 之后稍作停顿，在敌将落地的瞬间按 R1 键使用特殊技，成功击中敌将即可造成极高的伤害。

要点：杂贺孙市的这套连续技威力相当高，使用时的难点在于中间的 2 次通常攻击容易被周围的杂兵中断，且出招节奏如果有差错的话，之后的特殊技也无法追击成功；另外，在最后按 R1 键追击时不要出招太快，以免出现与之前的通常攻击 2 形成 EX C3 攻击的情况。

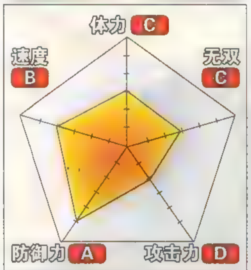
**攻击类型**

**出现条件**

魏传 4 章“冀城の战い”过关后使用可能。

# 真田幸村

## 人物评价




## 攻击范围

## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP—R1** 正前方突进攻击，突进途中击中敌人后再将敌人打到空中并且在空中连续攻击，威力很大，对大群敌兵或是对单一武将时都相当实用。

## EX 反击

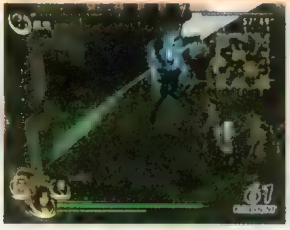
**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

挥枪对正前方大范围进行反击，被击中的敌人会被吹飞，实用的反击技。

## 必杀连续技推荐

**C3-2→C2-2→EX CHARGE 攻击 SP**

依靠 C3 的第 2 击使敌将成为气绝状态；此时马上转身，继续追击气绝状态的敌将即可。



使用 C2 攻击对敌将进行浮空追击，注意在空中连击时不要多按△以免使出 C2-3 攻击使敌将落地。

C2 2 的浮空追击结束后，真田幸村会与敌将几乎同时落地，此时马上对准敌将按 R1 即可继续追击.

要点：这套连续技的关键要点在于最初的 C3 攻击和之后的 C2 攻击都不能多按△，由于使出 C3-2 时真田幸村会突进到敌将身后，此时必须尽快转身调整后视角后继续追击敌将。另外，如果武器为阳属性的话，就能确保 C2 攻击使敌将气绝，从而提高该连续技的实用性。

**攻击类型**

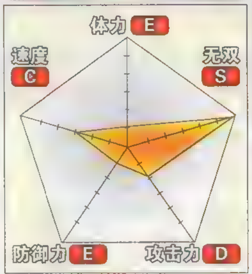
技

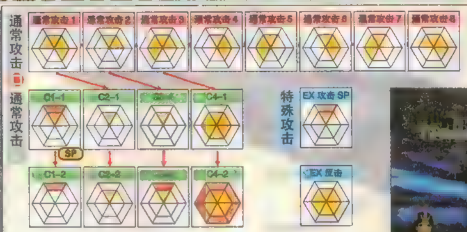
**出现条件**

战国 2 章“冀州の战い”过关后使用可能

# 直江兼续

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP—R1**

消耗无双值，向正前方放出九根弓箭，被击中的敌人会原地跪下，伤害不高且消耗无双值，平时要积攒无双才能使用特殊技。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

受到敌人攻击时按 R1 时对周围的敌人进行小范围雷电反击，被击中的敌人会被吹飞。

## 必杀连续技推荐

**EX CHARGE 攻击 SP→EX CHARGE 攻击 SP→通常攻击**

由于直江兼续的特殊技要消耗无双值，在战斗过程中可以考虑将他换下场不断积累无双值。

连续使用两次 EX CHARGE 攻击 SP，两发的空隙中可以稍微前进一步接近敌人。

敌人在倒地之前是可以继续追击的，此时可以使用通常攻击接蓄力攻击。

要点：这套连续技是建立在将直江兼续放在备用角色的基础上，遇到强力 BOSS 时把他换出来连发两次 EX CHARGE 攻击 SP，对吕布这样的强力敌将也可以使用这种连续技。

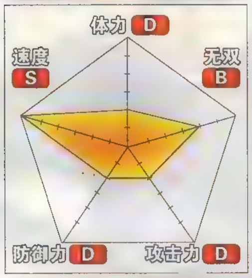
**攻击类型**

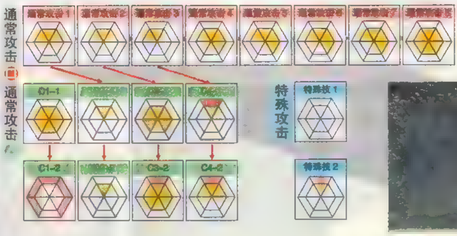
**出现条件**

战国 3 章 “长谷堂の战い”过关使用可能

# 妮妮

## 人物评价



## 特殊技 1

**特殊技——R1**

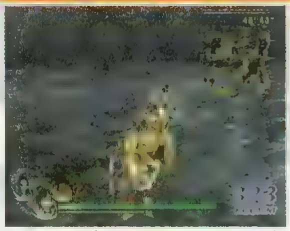
创造三个分身，紧跟在后边可以增加 C1 等投出武器技的攻击次数和效果，而且发动起来比较方便，应该尽量保持这种状态。

## 特殊技 2

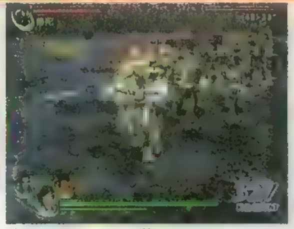
**特殊技——左摇杆＋R1** 前冲后抓住单个敌人，砸向地面后向后跳起，砸地的同时对周围小范围的敌人有攻击判定。虽然敌人无法防御，但伤害较少，而且后跳这个动作也十分致命。

## 必杀连续技推荐

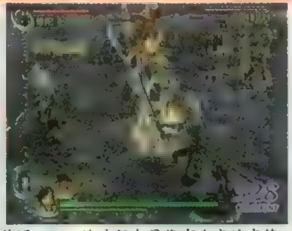
**特殊技 1→C1-2→特殊技 2**



创造三个分身为后边的 C1-2 创造更多的攻击机会。



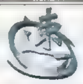
先拉开一段距离，等敌人即将接近时发动 C1-2，敌人第一击被击中就会连中 6 下。



使用 C1-2 的过程中寻找有名字的武将，适当调整方向，在 C1-2 收招时按左摇杆＋R1 投掷敌武将

要点：妮妮的攻击频率和攻击速度没的说，但是攻击范围小的可怜，直接冲入人群中使用通常技加蓄力攻击的组合连续技，在高难度下会被打的找不到北。为此本攻略介绍的这种连续技是以安全为目的的一种连续技。需要注意的是，使用投掷技后应立刻逃离敌人的包围圈。

**攻击类型**

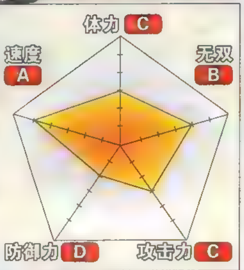


**出现条件**

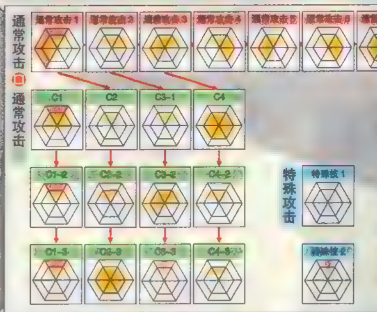
战国 6 章“虎牢关の战い”过关后使用可能

# 风魔小太郎

### 人物评价




### 攻击范围



### 特殊技 1

**特殊技 1——R1** 风魔小太郎的投掷技，有一定的准备时间，将敌人砸到地面时不但对周围的敌人有攻击判定，被投掷的敌人还有浮空时间，这招投掷技可以作为连续技的第一招。

### 特殊技 2

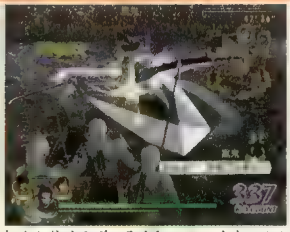
**特殊技 2——左摇杆＋R1**
对地面的敌人追加攻击，既不华丽也不实用的一招，没有什么攻击力。

### 必杀连续技推荐

**特殊技 1→通常攻击 7→C4-3**

使用投掷技抓住敌人，成功投掷后，敌人会浮空，根据地面的影子确定目标的落地点。

紧跟通常攻击 7，攻击时需要不断调整方向，防止连空。



在敌人落地之前，再追加 C4-3 攻击，可以创造极高的 HIT 数。

要点：风魔的连续技比较好操作，容易实现高连击数。如果周围有杂兵捣乱，就不要使用通常攻击，直接追加 C4-3 连续技。由于风魔小太郎的连续技是通过不能防御的投掷技开始的，因此是成功率极高的一套连续技。

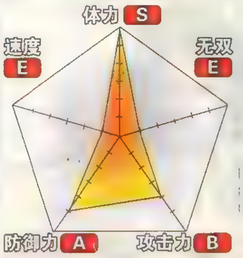
### 攻击类型

### 出现条件

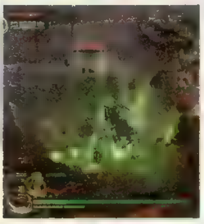
远吕智 1 章“小田原城の战い”过关后使用可能

# 岛津义弘

### 人物评价




### 攻击范围



### 必杀技

**必杀技——R1**
全身发光将前边的敌人撞飞，消耗无双值，随后攻击和防御强化，攻防强化作用要比将敌人撞飞更有效，防御力提高的岛津义弘还是很有战斗力的。

### 必杀连续技推荐

**C1→必杀技→通常攻击 11**

岛津义弘的 C1 是非常实用的技能，发动之后身体周围会有斗气，在一定时间内碰到岛津义弘的敌人都会浮到空中。

发动 R1 直接撞向敌人，增加伤害。

此时 C1 的附身效果依然存在，接近敌人，让刚刚站起来的敌人继续浮空后再使用通常技攻击。

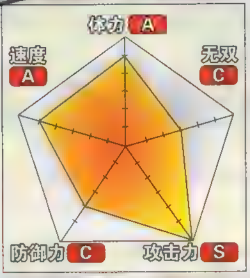
要点：岛津义弘的连续技是围绕着 C1 的特殊效果下使用的，在 C1 有持续效果的时候可以使接触的敌人浮空再接任意攻击追击。岛津义弘的连续技和别人的不同，不是一口气不停的攻击，而是连续的压制，玩家只要掌握好节奏这套“连续技”还是很有效的。

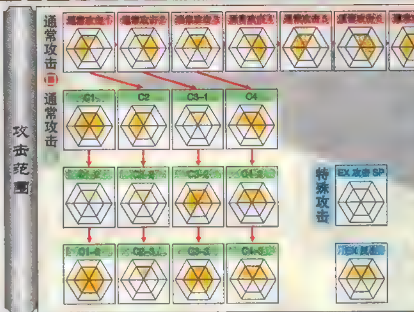
### 攻击类型

### 出现条件

战国初期即可使用

## 人物评价



## EX CHARGE 攻击 SP

**EX CHARGE 攻击 SP——R1**

消耗无双值，大幅度强化攻击力。宫本武藏配合增加攻击力的特殊技，威力更加惊人。

## EX 反击

**EX 反击——受到敌人攻击时按 R1**

在身体周围发出妖气，对 360 度范围内的敌人都有攻击判定，被妖气击中的敌人会成为气绝状态，相当实用的反击技。

## 必杀连续技推荐

**C1-2→通常攻击→C2**

C1-1 第一招破坏敌人的防御，C1-2 攻击后可以追加攻击，△不要按太多，否则就无法连击了。

C1-2 后追加通常攻击，之前按 R1 提升攻击力效果更好。

在敌人落地前追加 C2，可以将敌人打到空中，进行高 HIT 的连击，在空中攻击也非常安全。

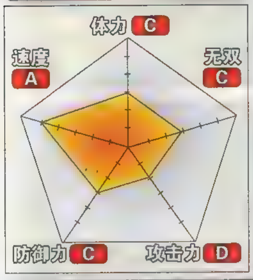
要点：宫本武藏这套连续技最大的问题在于 C1-1 的出招时机，出晚容易被打断，为了防止敌人破坏 C1-1 的破防招，要和敌人拉开一段距离。想要创造高伤害的话，在使用该连续技前发动特殊技提升攻击力，一套连续技下来 BOSS 的体力也剩不了多少了。

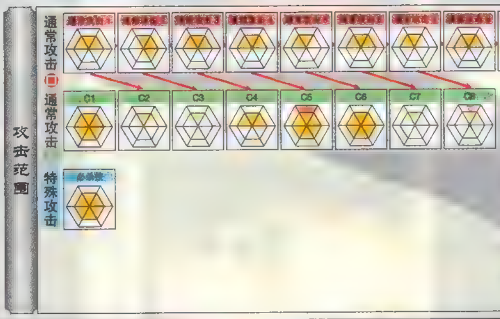
### 攻击类型

### 出现条件

战国初期即可使用

## 人物评价



## 必杀技

**必杀技——R1**

跳到空中举剑，剑上蓄满雷电，跳到地面后攻击周围 360° 的敌人，威力十分巨大，有时甚至可以秒杀普通难度下的一些武将。对于这个强大招式，设计了消耗无双值的设定是可以理解的，遇到棘手的武将时推荐用这招必杀技。

## 必杀连续技推荐

**C5→通常攻击 11→必杀技**

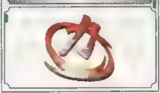
立花暗千代的 C5 不但可以吹飞周身 360° 的敌人，还可以让地面的武将处于眩晕状态，为后边的连续技做准备。

武将眩晕后，使用 11 次通常攻击连续追打敌人，注意不要出最后一斩。

最后再用必杀技解决敌人。

要点：立花暗千代的必杀连续技前半段有范围攻击可以将周围的杂兵吹飞，但中间的通常攻击还是可能被周围的敌人打断的，要根据当时的实际情况用蓄力技结束连续技，在没有杂兵干扰时，可以放心使用这套连续技。

### 攻击类型

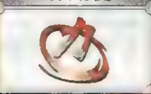



### 出现条件

吴国初期即可使用

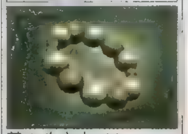
# 平清盛

**攻击类型**

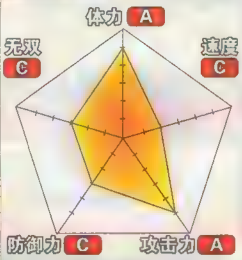


**出现条件**

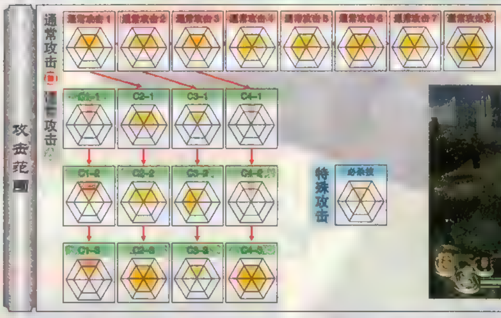
战国 8 章"关ヶ原の战い"过关后使用可能

| LV1:知盛 | LV2:宗盛 | LV3:基盛 | LV4:重盛 |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
| 基本攻击力:11 | 基本攻击力:23 | 基本攻击力:46 | 基本攻击力:92 |

**人物评价**




**攻击范围**



| 特技名称 | 习得条件 |
| --- | --- |
| 运上升 | 击破 3 名武将 |
| 待机回复 | 保持体力在 30%以上,击破 3 名武将 |
| 消费轻减 | 击破 100 人和 4 名武将 |

**必杀技**

**必杀技——R1**

防御不能的强力投技攻击,攻击力相当高,成功命中后平清盛还可以回复一定量的体力。另外,在抱住敌人的时候,平清盛身上出现黑光也可以对周围的敌人造成伤害。注意,在对敌方武将使用时,必须确保敌方武将与平清盛相隔的距离很近,否则就会出现攻击落空的情况。

**实用攻击**

**C1-1 △**

最初即可使用的远距离攻击,可破坏敌人防御,对强敌时使用这招来打破僵局相当有效。

**C2-3 □→△ x 3**

C2 攻击最后一击,攻击范围相当大,对身体周围 360 度都有攻击判定,有吹飞敌人的效果。

**C3-1 □ x 2→△**

C3 攻击的起手招式,拥有破坏敌人防御的效果,在没有阳属性武器的情况下,就用这招来破防吧。

**C4-3 □ x 3→△ x 3**

360 度的全范围爆破攻击,使用这招之后平清盛身体会出现斗气,有斗气的状态下碰到敌人可以将敌人撞开

**人物介绍**

平清盛(1118-1181)

日本平安时代末期的武将,由于父亲有权有势,他从 12 岁起便在朝廷担任官职,并被迅速提拔。28 岁时,父亲平忠盛去世,平清盛正式成为平家的首领。三年后著名的"保元之乱"发生,平清盛与源氏武将源义朝所属的后白河天皇一派获胜,平清盛更是亲手杀死站在敌对方的叔父,因此获得重用,但是也受到没有获得相同地位的源义朝嫉妒。1159 年,源义朝趁平清盛不在京都之机,将天皇劫为人质发动平治之乱,平清盛得知后立刻集结军队,同时暗中联络天皇近臣在皇宫放火,让天皇得以逃走。最终叛乱方因兵力悬殊全军覆没,源义朝在逃走途中被手下杀死,而平清盛则一举进入权力中心,并首次以武士身份担任朝廷公卿之职,而此时京都的军政大权几乎已全部落入平家手中。

平治之乱后,平清盛到达自己权势的顶峰,一度做到太正大臣(日本的最高官职,仅次于天皇),他积极推动日本与中国宋朝的贸易牟取暴利,平家的人遍布朝廷上下,甚至有平家武士狂妄宣称"没有平家,谁都活不了"。随着平家的势力扩张,其他家族和朝廷成员逐渐感到不满,各地多次发生企图推翻平家的事件,都未成功,反倒成了他铲除异己的机会。虽然女儿和长子相继早逝给了他沉重打击,但平清盛的权势还在扩大,直到逼迫天皇退位,将自己的孙子拥立为安德天皇之时,平家已经拥有全国一半以上的领土。

1180 年,被幽禁的后白河法皇之子被源氏武将源赖政拥立为仁王,向全日本发出讨伐平清盛的檄文,虽然这个行动很快被镇压,但仁王的檄文已经传播到各地。就在同年八月,源义朝的儿子源赖朝起兵反抗,成为最重要的反抗势力。此时平清盛面对全国各地的反乱依然打算逐一击破,但是就在他开展军事行动之时却染上热病,并且一病不起,终于在 1181 年 2 月病逝,终年 64 岁。平清盛死后,他的三子平宗盛成为平家首领,但完全不具备其父的才能,平家一败再败。就在平清盛去世后 4 年,平家最后的部队在坛浦海战中被源义经全灭,宣告了平氏一族的灭亡。

**连续技推荐**

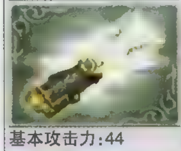
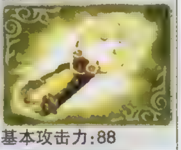
**C1-3 →无双奥义→C3-3**

敌方武将从远距离靠近时,使用 C1-3 的冰属性远程攻击将敌方武将冻住

靠近被冻住的武将使用无双奥义,无双奥义的收招攻击成功命中后,敌方武将成为浮空状态

敌方武将落下后马上用 C3 追击,成功命中后即可对敌方武将造成很高的伤害

要点:由于平清盛的蓄力攻击几乎都是单发性质的,所以依靠蓄力攻击来达成连续技难度较大,所以这里利用无双奥义最后一击的浮空攻击来达成连续技。这招连续技的难点在于无双乱舞最后一击将敌方武将浮空后,敌方武将的所在方向会改变,必须准确的找到敌方武将落下的位置,才能达成该连续技。另外,将连续技最后的招式改为 C2 攻击同样可行。

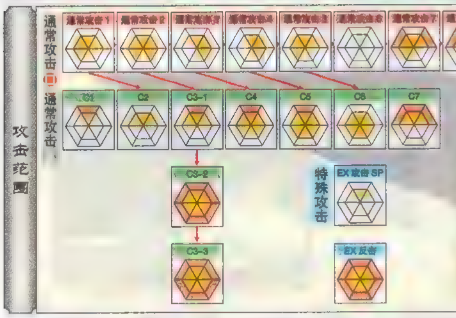
| LV1：闪光の小手 | LV2：雀光の小手 | LV3：雷光の小手 | LV4：武雷の小手 |
|---|---|---|---|
| | |  |  |
| 基本攻击力：11 | 基本攻击力：23 | 基本攻击力：44 | 基本攻击力：88 |

**出现条件**

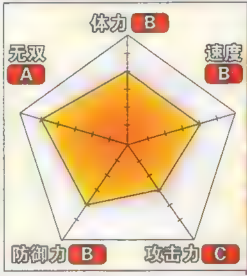
吴传 1 章"濡须口の战い"过关后使用可能

# 源义经

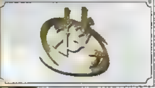
攻击范围



**人物评价**



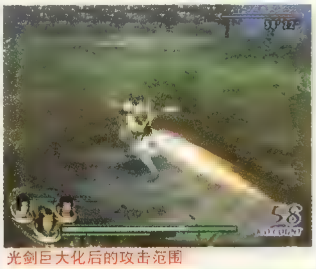

**攻击类型**



## 特殊技

### EX CHARGE 攻击 SP——R1

消耗一定无双槽的防御不能投技攻击，成功使出投技后一定时间内源义经的武器性能强化，强化的具体效果为攻击力上升，且部分蓄力攻击附加雷属性效果。另外，在武器性能强化效果持续期间，如果达成 100 连击以上，还能获得光剑巨大化的效果。注意，武器性能强化后，武器本身的属性效果不能发动。



光剑巨大化后的攻击范围

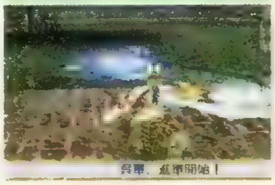
### EX 反击——R1

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 回复体力 | 击破 60 人 |
| 回复无双 | 击破 70 人和 3 名武将 |
| 马术强化 | 战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费技，击破 100 人 |

## 实用攻击

### C4 □×3→△



左右挥动光刃向前方发出两道冲击波攻击，无论近距离还是远距离都相当实用的攻击

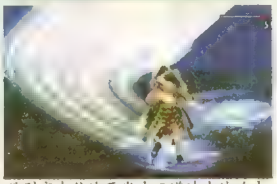
### C5 □×4→△

往正前方发出旋风攻击，HIT 数高而且有浮空效果，配合阳、雷、斩属性武器使用这招在激难关卡也能对敌方武将造成极高的伤害

### C6 □×5→△

防御不能的投技攻击，投出敌人后在地面造成的冲击波对周围的敌人能造成气绝效果

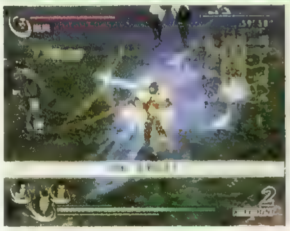
### C8 □×7→△



跳到空中往地面发出三道冲击波攻击，适合在敌群外围远距离使用

## 连续技推荐

### C5→C5→C8



最初用 C5 攻击使敌方武将浮空，尽量确保敌武将在自己的正前方位置浮空

浮空的敌武将落下后，确认好敌将的位置再次使用 C5 攻击使其浮空（如果敌将受身的话则不能继续连击，务必注意）

敌将落下后接着使用 C8 攻击，全部命中的话就能对其造成相当高的伤害，最后的 C8 攻击还能将周围的杂兵全部击飞

要点：该连续技适合在与敌方武将单挑时使用，配合阳＋雷＋破天属性的武器时可以使这招达到最佳的效果。但是，在周围有很多杂兵的情况下使用时很容易在连击过程中被杂兵的攻击中断，遇到这种情况时可以将连续技改为 C5→C4 或者 C5→□×12。

## 人物介绍

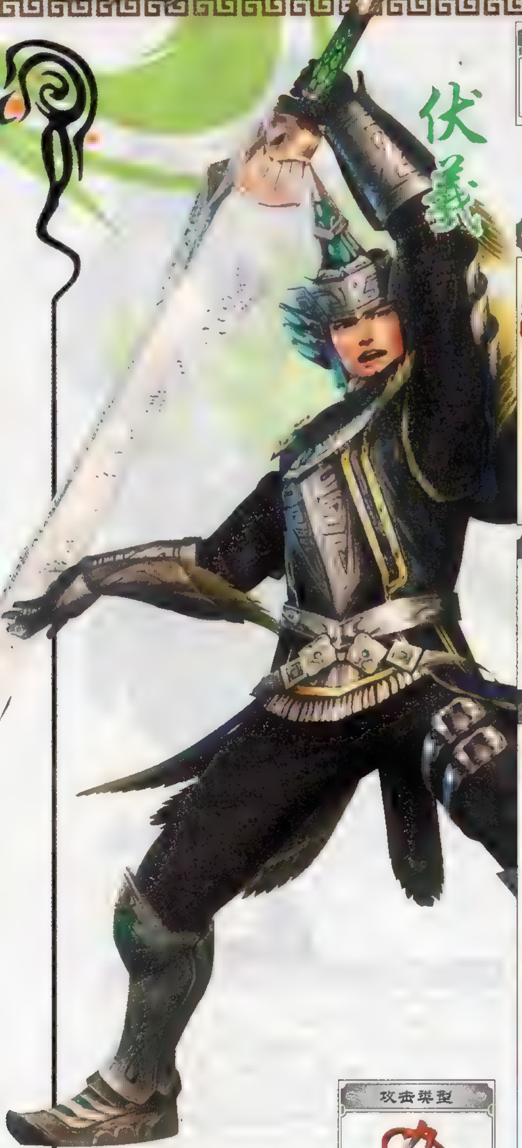
源义经（1159－1189）

日本镰仓时期的悲剧武将。父亲源义朝在平治之乱中失败被杀，母亲常盘为保住孩子性命，委身为平治之乱中获胜的平清盛之妾，源义经本人则在幼年便被送入寺庙为僧。16 岁时，源义经在父亲旧臣帮助下偷偷离开所在的鞍马山，前往投奔奥州的豪族藤原秀衡。在俨然独立王国的奥州，源义经得到秀衡的赏识和庇护，一直呆到 22 岁。

1180 年，源义经的兄长源赖朝再度起兵反抗平清盛，义经得知后马上前往投奔兄长。此时京都已经被另一个源氏武将源义仲占领，但源义仲毫无教养的举动引来京都公卿们的普遍不满，源义经兄弟趁机攻克京都，将源义仲杀死在乱军之中。随后源义经奉赖朝之命进攻平家的基地一之谷，仅以 70 余人便奇袭成功，他的将才也由此名扬天下。随后源义经又多次以少数兵力获胜，最终在 1185 年 3 月的坛浦海战中全歼敌军，给著名的"源平合战"划上了句号。

但是随着战争的结束，在战斗中树立了极高威望的源义经开始受到源赖朝猜忌，甚至义经押解俘虏返回时都不允许他进入镰仓。源义经得知兄长的想法后急忙上书辩解，但是源赖朝根本听不进去，在派遣刺客行刺不成后，索性公开率大军前往讨伐，源义经周围的人都畏惧源赖朝的威势纷纷逃散，他只好和少数亲信逃走，偏偏在路上还遇到大风，最后只剩下他和随从五人逃到奥州。

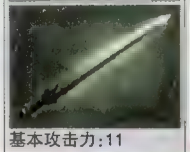
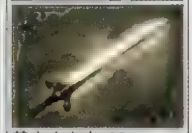
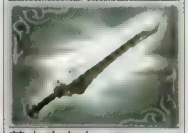
在藤原秀衡的保护下，源赖朝一时拿义经无可奈何。但好景不长，就在之后不久秀衡病死，他的两个儿子迫于源赖朝的压力，最终不顾父亲要他们帮助义经的遗嘱，派重兵攻打源义经，身边只有十余名家臣的义经自知无力抵抗，在家臣们纷纷战死后，自己杀死妻女并剖腹自尽，终年 31 岁。由于他的一生充满传奇和悲剧性，在死后一直被日本人同情，并传为偶像级的战神。



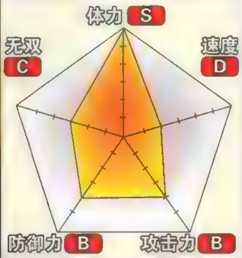
# 伏羲

**出现条件**

战国 3 章"长谷堂救出战"过关后使用可能

| LV1：巨剑 | LV2：碎硬剑 | LV3：四圣大剑 | LV4：伏羲の大剑 |
|---|---|---|---|
|  |  |  | |
| 基本攻击力:11 | 基本攻击力:23 | 基本攻击力:47 | 基本攻击力:94 |

**人物评价**




**攻击范围**

**攻击类型**

**特技习得**

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 回复无双 | 击破 60 人 |
| 马术强化 | 击破 70 人和 3 名武将 |
| 运上升 | 战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费技，击破 3 名武将 |

**必杀技**

**必杀技——R1**

360 度大范围的防御不能攻击，攻击力相当高，而且有两次攻击判定；第一次判定是跳跃落地时发出的大范围冲击波，第二次则是冲击波之后的炎属性爆发攻击，被敌人包围时用这招来突围效果相当不错。这招的缺点是消耗无双值太多，平时尽量不要乱用，以免在危机的时候没有无双槽可用。

**实用攻击**

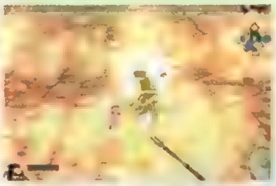
**C1 △**

伏羲的 C1 攻击自带火属性，使用时连接△可以将吹飞攻击变化为浮空攻击，适合用来作为各种连续技的起始招式。

**C3 □×2→△**

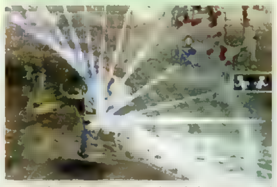
用大剑连续突击后，最后再用大剑横斩攻击，在地面击中敌人的时可以让敌人气绝。

**C5 □×4→△**



360 度全范围的浮空攻击，本身自带火属性，但是除火属性外不能附加其他属性。

**C6 □×5→△×3**



向正前方连续突刺攻击(连打△可以增加突刺攻击次数)，然后将被攻击敌人向身后投出的强力攻击。缺点是只对正前方和正后方的敌方有攻击判定

**人物介绍**

中国古代神话里的神灵，又称"太昊"、"宓羲"等，《史记》中称"伏牺"(由此来看《大蛇无双》里这个名字倒也没错)，是传说中中华文明的始祖和医药的始祖。在古代神话中，伏羲的形象是人首蛇身，与女娲生儿育女成为人类始祖，同时是主管东方的天帝。"伏羲"是中国历史上有文字记载的最早的名字之一，大约生活于新石器时代，为远古部落"伏羲氏"首领。由于年代久远，具体事迹已无法查证，但诸多史书中均称是他最先发明了渔网、饲养牲畜，并制定正式的婚姻制度，还制作了原始的乐器，尤其是将"八卦"这个神秘事物定义为由伏羲所发明，加重了他的传说色彩。据传说，黄河中浮出一匹龙马，马背上驮着"河图"献给伏羲，伏羲根据这幅图创造了八卦，成为《易经》的来源，虽然"河图"和"龙马"的真相究竟是什么现在已无从断定，但"河图洛书"已经成为中国古文明里最神秘的部分之一("洛书"是传说中大禹治水时，由洛河中一只巨龟托给大禹的宝物，大禹以此治水成功，并划分天下九州)，是"圣人"的标志。

时至今日，伏羲的地位已远远高于一般传说人物，著名的"三皇五帝"中伏羲便是排在第一位，被称为"百王之先"，其地位甚至高于炎黄二帝，历代史书记载的中国人物中，都以伏羲为正式历史的源头。

**连续技推荐**

**C1→C3-3**

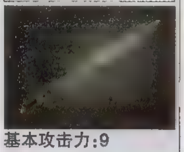
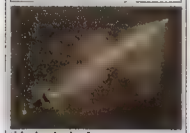
使用 C1 时连打△键，这样在第 2 击是才能变成浮空攻击。

C1 的第 2 击将敌将浮空，且自带的火属性也可以让敌将成为炎上状态，一直受到火炎伤害。

浮空的敌将落下后继续使用 C3 追击，可以对敌将造成极高的伤害，由于伏羲的武器攻击范围较大，很容易就能追击成功。

要点：由于伏羲的 C1 和 C5 都自带炎属性，所以这两招都是对武将战时作为连续技起点的最佳攻击方式，这里介绍的以 C1 为起始技的连续技的实用性相当高，而且在武器本身没有任何属性的情况下也能对敌将造成很高的伤害。另外，结束技的 C3 改为 C4 或 C5 仍然有效，接无双奥义的话还能造成更高的伤害。

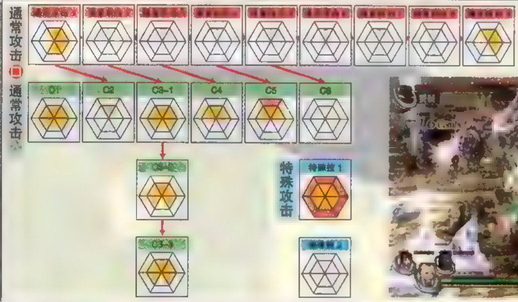
# 女娲

| LV1：細剣 | LV2：尖両剣 | LV3：四圣細剣 | LV4：女娲の細剣 |
|---|---|---|---|
|  |  | | |
| 基本攻击力:9 | 基本攻击力:19 | 基本攻击力:38 | 基本攻击力:76 |

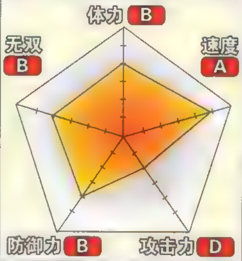
### 出现条件

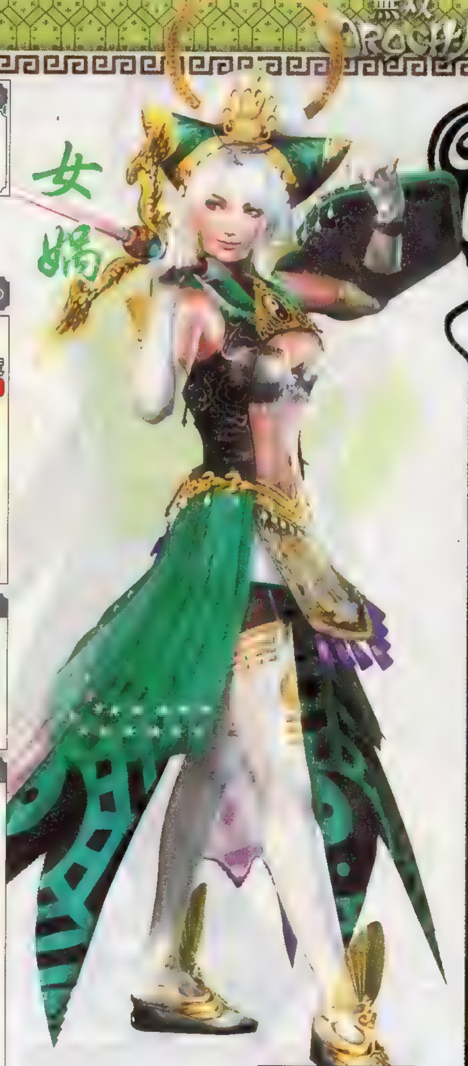
魏传最初即可使用

### 攻击范围



### 人物评价



### 特殊技

**特殊技 1——R1**

女娲是非常依靠特殊技的角色，尤其是这招R1技，全屏幕超大范围暴风雪攻击，女娲在发招途中全身无敌，暴风雪命中后可令敌人变小，气绝和冻结。本招消耗无双槽非常少，武器附带“吸活”能力，就能作为常规武器使用。

**特殊技 2——左摇杆＋R1**

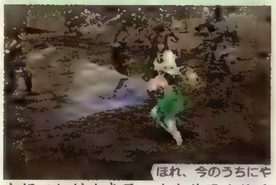
对正前方冰属性连续突刺，有很大几率冻结敌人，更加重要的是本招不消费无双槽，可以作为对武将的起手招式毫无顾忌的使用。

### 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 待机回复 | 击破3名武将 |
| 消费轻减 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 连击回复 | 不使用消费无双槽的招式且保持体力在50%以上击破100人 |

### 实用攻击

**C1 △**




女娲以细剑为武器，攻击范围比较狭窄，C1技是为数不多的范围攻击。为了进一步提升攻击范围，建议武器配备“旋风”和“雷”。

**C3 □×2→△**

和C1比较相似的攻击，共有三段连击，均为范围攻击，但身体正后方是盲点，要小心。三连击最后一击可令敌人气绝，对杂兵对武将都可使用。

**C4 □×3→△**

对前方180度的吹飞攻击，看似范围较大，实际上攻击距离和C1、C3差不多，不过由于攻击速度较快，是最合适的脱出包围技巧。

**C5 □×4→△**

这招是女娲所有攻击技中范围最大的。震地攻击的出招速度相当快，使用起来很方便，被震地攻击命中的敌人会击至浮空，很容易形成追击连续技。

### 连续技推荐

**通常攻击 7→特殊技 2→通常攻击 9**

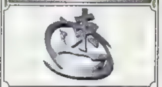
先用通常攻击命中敌武将，然后可在通常攻击8之前的任意攻击中接续特殊技2取消连击。

以特殊技2取消之前的攻击，命中敌人之后可将敌人冻结，然后可以接续下面的攻击。

再次以通常攻击追击冻结的敌人，如果敌人体力还没有扣完，可以重复之前的连续技直到击倒为止。

要点：女娲对敌单体的攻击是相当强劲的，基本上只要第一击命中，敌人就会被屈死。除了通常攻击8、9之外，其他的攻击都不会令敌人浮空，因此可以在任意招式中以特殊技2追加输入形成连击。由于女娲的攻击速度很快，要想准确锁定一个敌人需要保证第一击命中，之后就不要动摇杆，靠攻击的自动锁定再形成连击。如敌人数量较多，可以考虑以攻击范围超大的特殊技1作起手式，随后再瞄准目标发动攻击。

### 攻击类型




### 人物介绍

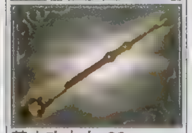
中国古代神话里的创世级神灵，据说与伏羲是兄妹，皆人首蛇身，两人结为夫妻繁衍后代，为人类始祖，另外也有女娲用黄土造人的传说，但不管是哪一种，她是中国神话里的人类之祖这一点毋庸置疑。与其他国家神话里的创世神灵在创造人类后便以自己神灵身份自居，对下界人类诸多藐视不同，女娲、伏羲二人始终以人类文明引导者的身份存在，伏羲教会了人类各种基本常识，女娲则更进一步，挺身而出直接化身为世界的守护神。远古时代著名的“共工怒触不周山”故事中，天神共工因输给祝融，一怒之下撞西天的不周山而死，但是作为支撑天空的不周山也被他撞断，一时间天崩地裂，这时是女娲亲自选用五色石将破碎的天空重新补好，救人类于危难之中，留下了“女娲补天”的故事，而天上的星星都是她当年补天的五色石。此外，在神话中女娲还主司婚姻和音乐，至今在苗族和侗族的祭祀中还将女娲列为始祖，加以虔诚供奉。

和伏羲不同的是，关于女娲的记载多以神话为主，因此她的事迹并不清楚，目前被大多数人认可的是，她是伏羲部族中的一人，在伏羲死后继任部族首领之位，也是人类社会由母系社会进入父系社会过渡期的一个重要人物。女娲在神话中的位置并不固定，有时和伏羲并列三皇之一，有时只是一个普通“神女”，在男权社会里的官方祭祀中更是有意无意被忽视，但是在民间对她的崇拜始终未绝。

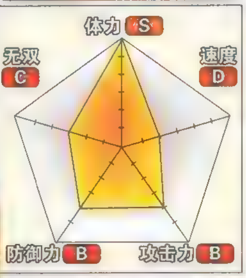
# 孙悟空

### 出现条件

魏传通关后使用可能

| LV1：天凛棒 | LV2：金旋棒 | LV3：如意棒 | LV4：齐天大圣 |
|---|---|---|---|
| | |  | |
| 基本攻击力：9 | 基本攻击力：18 | 基本攻击力：36 | 基本攻击力：73 |

### 人物评价




### 攻击范围

### 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 消费轻减 | 击破 60 人 |
| 连击回复 | 击破 70 人和 3 名武将 |
| 回复体力 | 战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费技，击破 100 人 |

### 实用攻击

**骑乘蓄力攻击　骑乘时△**

孙悟空的骑乘攻击相当强力，尤其是蓄力攻击可对前方进行密集多段打击，威力可观，通常可以秒杀一般武将。

**C4　□×3→△**

这招是孙悟空最实用的蓄力攻击，配合冰、雷等属性可以快速消灭大批敌人。另外建议配合"神速"提升速度。

**跳跃取消　×键**

孙悟空几乎所有招式使用完毕后都会接一些破绽巨大的习惯式"挑衅"动作，比如左顾右盼、抓痒等等，所以建议在招式用老之时马上按×键取消收招。

**C5　□×4→△**

这招浮空攻击也是孙悟空比较实用的招式，身体高速回转形成巨大的龙卷，随后以"升龙"的姿势将周围的敌人全部击至空中，并可在空中进行追击。

### 特殊技

**特殊技 1——R1**

消耗一定无双槽，对正前方吐火攻击，同时还放出两个小悟空分身，可将敌人击至浮空。在起手式的时候如果按□键，孙悟空可变身为巨猿攻击，这个过程为全身无敌状态。

**特殊技 2——左摇杆＋R1**

非常实用的特殊技。对正前方超广范围内召唤光雨攻击，命中可造成敌人气绝。不过这招发动前的准备动作较长，必须算好提前量使用。

### 攻击类型

### 人物介绍

中国古典名著《西游记》的主角，中国古代神话里性格最鲜明，最受欢迎的形象之一。根据《西游记》的叙述，它本是天地灵气所化的石猴，占花果山为王，自称"美猴王"，为求不老不死之术，前往灵台山拜入菩提祖师门下，学得筋斗云和七十二变。返回花果山后，天不怕地不怕的孙悟空开始了传奇的生涯，首先是为了获得趁手的兵器独闯东海龙宫，抢得大禹治水留下的定海神铁"如意金箍棒"。后又因阳寿已尽大闹阴曹地府，修改生死簿，天庭视为异端，将其招安，却只让它担任看马的小官。孙悟空发现被耍后勃然大怒，反出天庭，自立为"齐天大圣"，意欲与天平齐，引来天庭大军围剿，对其无可奈何，只好封其为齐天大圣，但依然不将其放在眼里，于是在得知自己没有参加蟠桃盛会资格后，孙悟空再次造反，一条金箍棒大闹天宫，杀得天兵天将丢盔弃甲，打得诸天神灵关门闭户，日月齐暗。玉皇大帝只好请来西天如来佛祖，才以一场赌赛获胜，将它压至五行山下，将要永世不得翻身。

五百年后，唐朝僧人玄奘前往西方天竺取经，途中受观音菩萨指引救出孙悟空，收其为徒弟，以保一路平安。从此孙悟空换名"孙行者"，将手中尘封五百年的金箍棒重新发威，路上见妖打妖，见魔除魔，成为唐僧身边最可靠的助力，最终在历经九九八十一难后到达灵山修成正果，被封为"斗战胜佛"。

不仅仅在中国，孙悟空在整个亚洲都拥有很高的人气。比如我们熟悉的日本经典漫画《龙珠》初期故事设定便很明显取自《西游记》(连主角都叫"孙悟空")。而本次《魔王再临》中孙悟空的形象则很大程度参考了前两年热播的日剧《西游记》中香取慎吾扮演的那个美猴王，剧情也改成了孙悟空被平清盛救出。至于孙悟空这个角色的原型，据说是来自同样去过西域的僧人"释悟空"和印度神话里的猴王"哈努曼"两者的结合产物。

### 连续技推荐

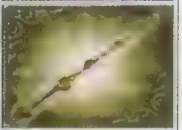
**特殊技 2→通常攻击 4→C5**

在距离敌人较远距离时发动特殊技 2，使敌人气绝，随后高速突进至敌武将身前。

锁定敌人后先以通常攻击 4 将敌人击至浮空，随后再用通常攻击 1 追击。

在以通常攻击 4 追击数次后，使用 C5 攻击将敌人击至浮空结束战斗

要点：本套连续技适合对单独强力武将时使用，普通情况下大家就用 C4 好了。首先在远距离以特殊技 2 将敌人气绝，随后依靠孙悟空无与伦比的移动速度(踩着筋斗云飞，速度比一般马匹还要快，这是孙悟空的最大特点)迅速拉近距离。通常攻击第 1 下务必命中攻击目标，随后不要手动改变方向，通常攻击可自动锁定目标。通常攻击 4 后接普通攻击追击是最大难点，需要掌握好按键时机并手动调整方向，最后以 C5 浮空技结束。如果觉得难度太大，可以简化为特殊技 2 →C5。

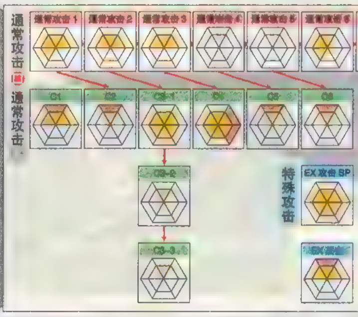
| LV1:金鞭 | LV2:金灵鞭 | LV3:打神鞭 | LV4:雷公鞭 |
|---|---|---|---|
| | | |  |
| 基本攻击力:9 | 基本攻击力:18 | 基本攻击力:36 | 基本攻击力:72 |

**出现条件**

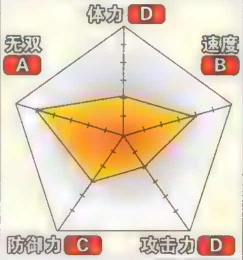
蜀传1章“石亭の战い”过关后使用可能

# 太公望

**攻击范围**



**人物评价**



**攻击类型**

## 特殊技

### EX CHARGE 攻击 SP——R1

太公望的C2～C6攻击之后可在地面设置一个八卦仙术球(C2必须命中才能设置),最多可同时设置6个仙术球,之后按R1键即可引爆这些仙术球,造成大范围伤害。其实在攻击的时候玩家不必过多考虑如何设置仙术球的位置,直接把仙术球当作是奖励攻击好了,找个仙术球较多的地方发动R1吧。

同时引爆多个仙术球造成的伤害相当可观

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 马术强化 | 击破3名武将 |
| 运上升 | 击破70人和3名武将 |
| 待机回复 | 战斗开始后10分钟内击破110人 |

## 实用攻击

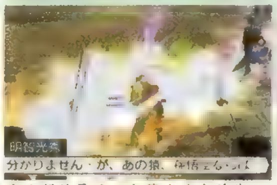
### C1 △

太公望的C1攻击是最实用的招数,出手速度非常快,而且攻击范围达到前方180度,还附带防御崩坏效果,本招建议作为所有连续技起手技使用。

### C3 □×2→△

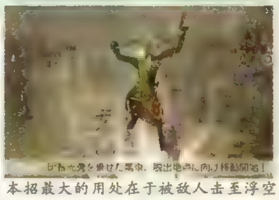
太公望全范围技就只有C3和C4而已,其中实用性最高的无疑是不追加输入的C3技,尽管C3这招看上去一点都不像全范围技。

### C6 □×5→△



太公望的最后一个蓄力攻击并非360度全范围技,大球在头顶旋转时并没有攻击判定,只有砸到前方地面时才有判定。

### 跳跃蓄力攻击 跳跃中△

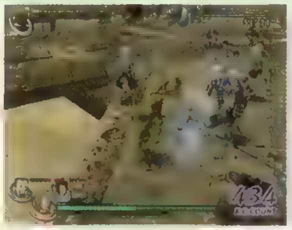


本招最大的用处在于被敌人击至浮空后受身反击,由于攻击范围较大可以瞬间逆转局面。不过并不推荐直接使用,因为使用本招后的破绽会很大。

## 连续技推荐

### C1→通常攻击4→C3-3(C3-1)

由于C1的防御崩坏效果,所以连续技自然是以发招速度超快的C1作为起手式



C1之后迅速锁定敌武将发动通常攻击4,击飞敌人后可根据情况再接数次通常攻击4

最后的终结攻击也需要视情况而定,如果只有敌武将一人那就C3-3追击到底,如果周围有杂兵则以C3-1清敌。

要点:由于太公望的攻击速度很快,所以本套连续技使用起来难度不大。最初的C1攻击需要掌握好距离,随后的通常攻击就能很容易追击到武将,在低难度下,其实根本无须追加“通常攻击4”的次数就能够击破敌人了。本套连击中,敌人基本上一直处于浮空状态,建议武器附带“破天”能力。如果敌人在空中受身反击也不要担心,太公望同样用受身后的跳跃蓄力攻击回敬就行了。

## 人物介绍

中国商周时期著名政治家,姓姜名望,字子牙,俗称“姜子牙”,是周朝建立的重要人物。相传他年轻时家境贫寒,因此多从事苦力劳动,但他不为环境所苦,始终坚持学习各种知识,年逾七旬时虽还无人能识,但已经是天文地理兵法韬略无一不通。此时正值商朝末期,纣王残暴,姜子牙隐居避祸,暗中观察局势,期间每日以不放饵的直钩在渭河垂钓,时人皆嘲笑之,唯有周国的姬昌闻言后前往拜访。两人相见后,姬昌对姜子牙的才华敬佩不已,当即拜请其出山助自己讨伐商朝。因姬昌在罗致姜子牙时曾有“吾太公望子久矣!”之语,故姜子牙又被称为“太公望”、“姜太公”,并留下了“姜太公钓鱼,愿者上钩”的成语。

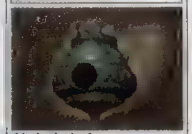
在周国两任君王姬昌和姬发在位期间,姜子牙受到极高待遇,被任命为国师,为周国积极出谋划策。公元前1044年,周武王姬发在姜子牙建议下出兵伐纣,以姜子牙为最高统帅,有八百家诸侯跟随,结果一举击败商纣王,商朝覆灭,长达八百年的周朝就此建立。而姜子牙因功被分封齐国,成为后来春秋战国时七雄之一齐国的祖先。

姜子牙在中国历史上地位极高,被称为中国韬略之祖,兵法之祖,史记中更明言“后世之言兵及周之阴权皆宗太公为本谋”,留有兵法书《六韬》一部,后世诸子百家均尊其为祖师。历代帝王对姜子牙也诸多敬仰,被封为“武圣”,到唐宋之时已被神化,明朝《封神演义》小说创作后,姜子牙正式成为神祇之一,称他受元始天尊之命,以封神榜定天上诸星,由此也确立了他“众神之上”的地位。

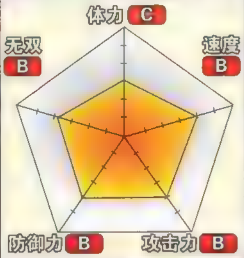
# 卑弥呼

出现条件

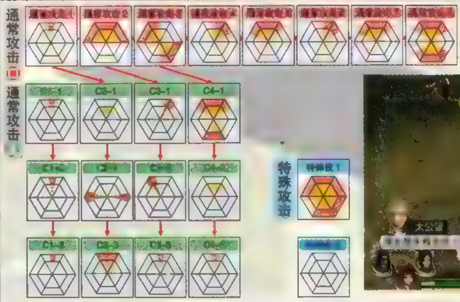
蜀传通关后使用可能

| LV1：铜铎 | LV2：甲铜铎 | LV3：日神 | LV4：天照 |
|---|---|---|---|
| |  | | |
| 基本攻击力：8 | 基本攻击力：17 | 基本攻击力：34 | 基本攻击力：68 |

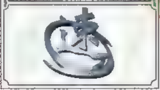
## 人物评价




## 攻击范围



攻击类型




## 特技习得

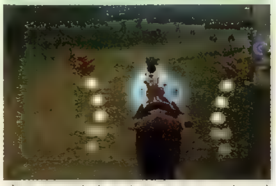
| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 连击回复 | 击破 60 人 |
| 回复体力 | 击破 70 人和 3 名武将 |

## 实用攻击

### 通常攻击 1～8 □×8

卑弥呼最实用的攻击方式，范围和射程均相当优秀。注意“旋风”技能对卑弥呼无效，只能用特殊技 2 召唤出两个新的土偶扩大攻击范围和密度。

### 骑乘攻击 骑乘时□



卑弥呼的骑乘攻击是往马两侧地面发射大量光弹，在密集敌人中冲锋时效果非常好。骑乘的蓄力攻击威力惊人，配合特殊技 2 同样可以提升攻击力。

### C1-2 △×2

卑弥呼的 C1 攻击就是定点光束炮，一旦命中就会形成连续打击，建议配合“阳”“破天”“极意”能力，对武将可造成毁灭式的打击。不过在使用 C1 时需要准确瞄准。

### C4-1 □×3→△

C4 这招建议只使用第一段，在通常情况下是对前后方的大范围光束射击，如果用特殊技 2 召唤了新土偶，则可变为 360 度全范围光束射击，此时的攻击密度比左慈的 C4 还要大。

## 特殊技

### 特殊技 1——R1

本招为周身 360 度的全范围攻击，出招速度较快，附带吹飞效果，适合被敌人包围脱出时发动，本招所费无双槽较少，可视为迷你无双保命技。

### 特殊技 2——左摇杆＋R1

卑弥呼最实用的就是这招了，可在一定时间内召唤出两个新土偶（鬼道炮），之后以四个土偶发射光线，除了无双之外的所有攻击均得到强化，以前攻击范围有破绽的招数也被全部弥补，强烈推荐。

## 人物介绍

卑弥呼（约 175–248）

《三国志·东夷传》中记载的日本女王。据三国志记载，当时的日本（即“倭人”）分裂成百余个小国，汉朝时就开始有国家陆续前往大陆朝见，到三国时期与大陆保持联系的有三十余国。汉朝末年，日本岛上最大的国家“邪马台国”发生内乱，最后一个女子被立为新王，即卑弥呼，时年十七岁，擅“鬼道”（推测是一种幻术），因为没有夫君，与弟弟一起统治国家。据说卑弥呼很少在外人面前露面，有婢女千人侍从，仅有一名男子作为运输饮食的人可出入宫门。

238 年，卑弥呼遣部下前往中国朝贡，此时汉朝已亡，统一北方的魏国接受了这次朝贡，邪马台使者还得到皇帝曹睿亲自接见。当年年底，魏国封卑弥呼为“亲魏倭王”，赐钱粮宝物若干，两年后又遣使者前往日本，正式赐予卑弥呼金印，确认其附庸国地位，此后数年间两国又多次互派使者，邪马台的使者还曾被象征性的被封魏国官职。卑弥呼之所以努力结交魏国，原因是和邻国狗奴国不睦，互相攻击，欲图以魏国之势震慑对方，魏国也多次调停，但始终收效甚微。

后卑弥呼以超过 90 岁高龄去世，死后被安葬于极大的坟墓，有百余名奴婢殉葬。其后新王不得民心，邪马台国内再乱，最后众人立卑弥呼同族少女“壹与”为王，年仅十三岁。随后曹魏再度遣使者来访时，壹与女王和前任女王一样保持恭敬，献上奴隶和宝物若干。

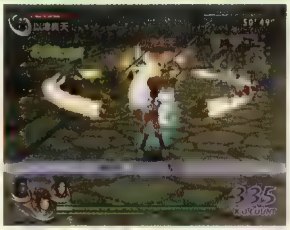
卑弥呼显然并不是当时日本统一的女王，但在没有自己文字的古日本，她却是少数因在中国史料上留名而为后人所知的国王之一，所以现在日本人普遍将她作为最早的祖先。另外，“卑弥呼”也肯定不是她的真名，这个名字只是中国史官以其发音所定的。

## 连续技推荐

### 特殊技 2→C3-1→C1-3

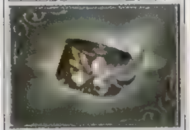
首先算好提前量，在离敌武将一段距离时发动特殊技 2，召唤两个鬼道炮。

先以通常攻击接近敌人，在达到较近距离后发动 C3-1，可令敌人触电麻痹



随后立刻微调角度发动 C1 攻击，可形成连续打击，基本上没有武将能够幸免

要点：其实卑弥呼无论对武将还是对杂兵，都只需要普通□×8 连击就足够了，上面给出的这套连击是能够快速击倒武将的攻击方式。C3-1 的出招速度很快，而且自带电属性，敌人很难防御，命中之后会形成硬直，容易接上后续的大威力 C1 攻击。不过 C3-1 的攻击方向是斜 45 度，如果距离太远就很难准确命中了，因此务必移动到至近距离后再发动 C3-1。提前召唤 2 个鬼道炮主要目的是为了提升攻击范围，令 C3 更容易命中，当然威力也增加了不少。

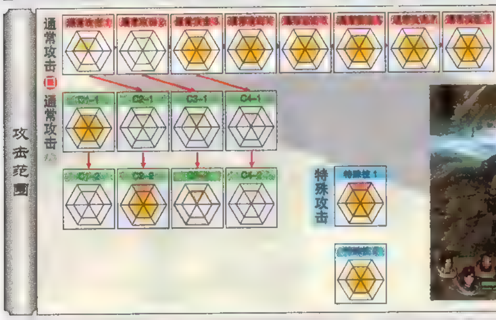
| LV1:多罗轮 | LV2:淡红环 | LV3:天雷召轮 | LV4:神直昆剑 |
|---|---|---|---|
| | |  | |
| 基本攻击力:6 | 基本攻击力:14 | 基本攻击力:30 | 基本攻击力:60 |

**出现条件**

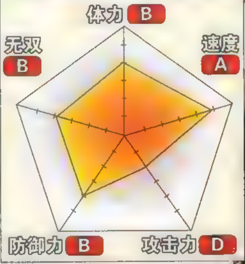
蜀传4章“五行山の战い”过关后使用可能

# 葛拉西亚

**攻击范围**



**人物评价**




## 特殊技

### 特殊技1——R1

除了C2-2之外，葛拉西亚就只有靠特殊技形成大范围攻击了。特殊技1有两种变化形态，直接按R1的情况是往身前推出3个火球，命中敌人后可造成较长时间硬直，适合用于连续技起手式；如果在按下R1后再按□键，可以变化成向前方推出5个雷属性光球，攻击范围超大，击中敌人后可吹飞。

### 特殊技2——左摇杆+R1

特殊技2是防御型的技巧，可在身体周围召唤3个光玉，靠近的敌人一律被吹飞。不过持续效果无法保持太久。

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 回复体力 | 击破60人 |
| 回复无双 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 马术强化 | 不使用消费无双的攻击且保持体力在50%以上击破100人 |

## 实用攻击

### 骑乘通常攻击　骑乘时□

葛拉西亚是标准的骑乘型武将，骑乘普通攻击范围、威力、连击数都非常优秀，唯一要小心的就是不要被敌人打下马来。

### 骑乘C3　骑乘时□×3→△

骑乘C3技是葛拉西亚最好用的攻击技。光波向正前方飞出，距离非常远，杀伤力也足够，玩家可以在敌人身前一定距离停马，然后不停发C3屈死对手。

### C1　△

其实本招数攻击力和攻击范围并不出色，但使用本招后可以回复一定量的无双槽。以此招回复无双，然后用特殊技1主攻是比较安全的无马战法。

### C2-2

所有非骑乘状态下最好用的一招，攻击范围最大，且C2-1可以破防，紧接着C2-2可以吹飞敌人，掌握好节奏之后可以用此招无限循环屈死敌人

**攻击类型**

速

## 人物介绍

明智玉子　葛拉西亚(1563-1600)

明智光秀的次女，在命运的悲惨程度上是与阿市不相上下的女性。最初她被明智光秀嫁给了与朝廷和各路大名都关系良好的细川忠兴，但细川家在政治风向上的把握比明智光秀强出不止一筹，本能寺事变后光秀本以为细川家会看在亲家的份上拉自己一把，不料细川家家主藤孝和儿子忠兴连敷衍都没有，直接投向了羽柴秀吉一方，与明智军划清界限。13天后，明智光秀兵败身亡，玉子做为“逆臣的女儿”本应被处死，细川忠兴舍不得这个美丽又有主见的老婆，偷偷把她藏在山里，直到两年后才被秀吉赦免。

在山里的两年里，对人生产生困惑的玉子信奉了基督教，并秘密取了个教名“细川葛拉西亚”。但此时的秀吉对基督教宣称的“人人平等”极为反感，正在严加控制，因此细川忠兴得知妻子皈依基督教后勃然大怒，一度拿着刀子要她放弃信仰，夫妻关系一度恶化到最低点。

关原之战前，细川家凭借敏锐的政治嗅觉选择跟随德川家康，但当时大部分东军将领的家属都还在大坂城，石田三成遂率军包围各将领居所，想要以家属为人质瓦解东军军心，首当其冲的就是细川府邸，细川忠兴事先也有所预感，因此对家臣秘密下令“夫人如果被敌人抓住，立刻将她杀死以保清白”。面对重重围困的大军，细川玉子最终选择让家臣将自己杀死，几个家臣也随后自杀，此举震撼了石田三成，也让他放弃了挟持人质的计划。

关原之战后，细川玉子被树立为“严守妇道和贞节的完美女性”，到了近代则被称赞为“基督教的忠实信徒”，声名不衰，细川家也不像浅井和柴田那样倒霉，一直是日本举足轻重的世族，从这点上来说她比连嫁两个老公都家破人亡的阿市幸运不少，只是不知道玉子到底想不想要这种名誉呢?

## 连续技推荐

### 特殊技1→C2-2→C2-2

在合适的距离发动特殊技1，命中对手可造成较大硬直

随后拉近距离以C2-2击飞敌人

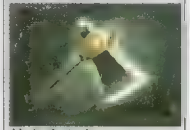
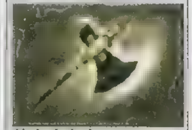
待葛拉西亚收招完毕后，稍微踏前一步继续发出C2-2，可追击到下落的敌人

要点：其实葛拉西亚最合适的连续技是骑乘C1接骑乘普通攻击，可秒杀绝大多数武将，或者在远距离直接以骑乘C3连续攻击也可轻易无伤屈死武将。地面战时不推荐杂兵较多时强行使用连续技，如果只有少数敌人，可先以特殊技1(火球)破防，或者以C1破防，再连接C2-2形成无限连击，不过此套连招的破绽是害怕敌人空中受身后反击。总而言之，葛拉西亚能骑马就骑马，实在不能骑马也要找落单的武将用这套连续技战斗。

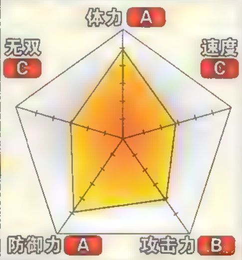
# 柴田胜家

## 出现条件

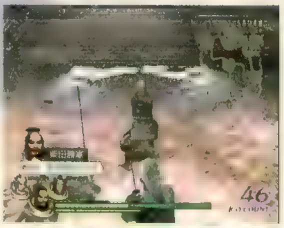
魏传 7 章"潼关の战い"过关后使用可能

| LV1:二丁斧 | LV2:黑旋风 | LV3:天地双星 | LV4:金刚武斧 |
|---|---|---|---|
|  |  | | |
| 基本攻击力:11 | 基本攻击力:22 | 基本攻击力:44 | 基本攻击力:88 |

## 人物评价




## 攻击范围



## 攻击类型

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 连击回复 | 击破 3 名武将 |
| 回复体力 | 保持体力在 30%以上,击破 70 人 |
| 回复无双 | 保持体力在 50%以上,击破 4 名武将 |

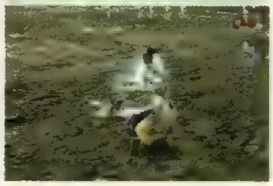
## 必杀技

**必杀技——R1**

正前方 180 度范围的冲击波攻击,攻击过程中会向前方发出两次各 5 个冲击波,这招的攻击范围大但是攻击力却不尽人意,而且消耗无双槽太多,只适合在清除杂兵时使用,对大量敌人使用时 HIT 数倒是能够增加得很快。另外,对骑马的敌将使用这招可以很容易的将其击落下马。

## 实用攻击

**C1-1 △**

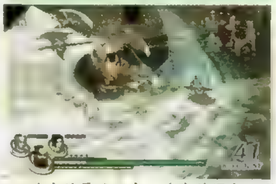


远距离投斧攻击,拥有破坏防御的效果,继续按△使用 C1-2 和 C1-3 的投斧攻击还能附加武器属性,适合在敌人从远处接近时使用。

**C2-1 □→△**

柴田胜家仅有的浮空攻击,浮空效果不强,所以并不适合用来作为连续技的起始技,击中敌人后继续按△就行了。

**C3-3 □×2→△×3**



C3 攻击的最后一击,攻击范围大且附加武器属性,由于 C3-1 拥有破坏防御的效果,适合在对敌方武将时使用。

**C4-3 □×3→△×3**

向正前方发出冲击波,攻击范围大,而且有强力的吹飞效果,适合在敌群中使用。

## 人物介绍

柴田胜家(1522-1583)

又名"权六",从织田信长的父亲信秀时起就侍奉织田家,信秀死后,曾因为不放心织田信长的怪诞行为而支持其弟信行,战败后归属信长,作为织田家头号武将南征北战。由于作战勇猛且资历较长,深得家中将士敬爱,羽柴秀吉名字中的"柴"字即取自柴田胜家,前田利家等年轻将领尊称其为"老爹",在外则有"鬼柴田"、"割瓶柴田"等外号。后来柴田胜家被指令镇守越前,以对抗越后的名将上杉谦信,此后与上杉谦信形成僵持之势。

本能寺之变后,位高权重的柴田胜家受到各方拉拢,其中信长的第三子织田信孝干脆直接将已经寡居近十年的阿市嫁给柴田,果然让暗恋阿市已久的柴田欣喜若狂,遂表态支持信孝。但羽柴秀吉同样有掌控天下之心,他联系家中其他元老拥立织田信长的孙子,也就是织田信忠之子"三法师",最终两派谈判破裂,织田家内战随即爆发。

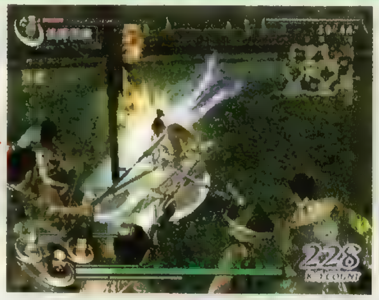
本能寺之变的当年年底,羽柴秀吉趁柴田胜家所在的越前被大雪封路,无法出兵之际,抢先进攻织田信孝,很快便摧毁信孝的防守令对方投降。柴田胜家不愿坐以待毙,抓住秀吉攻打家中另一个元老泷川一益的机会发起攻击,可惜部将佐久间盛政在攻克敌据点后没有及时撤退,被回援的羽柴秀吉打个措手不及。1583 年 4 月 21 日,羽柴军追击败兵至贱岳附近,与柴田军主力发生激战,结果柴田胜家部队大败,只好撤回居城北之庄城。

4 月 22 日,府中城城主前田利家被羽柴秀吉招降,做为北之庄城前沿阵地的府中城落入羽柴秀吉之手,令北之庄彻底暴露于羽柴秀吉大军面前,北之庄城守军逃散至不足千人。4 月 24 日傍晚,羽柴军杀入城内,觉悟到大势已去的柴田胜家点燃天守阁,与妻子阿市及几个家臣一起葬身火海,就此结束了自己的武将生涯。

## 连续技推荐

**C3-1→C2-3**

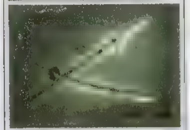
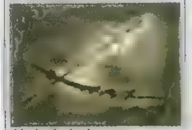
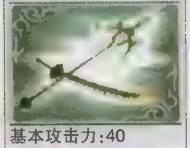
使用 C3-1 的头突攻击破坏敌人防御,如果击中的话敌人则会成为气绝状态。注意,不要多按△,否则使出 C3-2 的话敌人就会浮空。



对被破坏防御或气绝的敌将使用 C2 追击,C2 的结束技将敌将吹飞后,在敌将起身时可以再使用 C1 进行远距离攻击。

要点:由于柴田胜家的攻击速度较慢,而且蓄力攻击中多为吹飞攻击,属于连续技苦手的武将。所有攻击中唯独 C3-1 适合作为连续技的起始技,在这之后除了接续 C2 攻击以外,使用通常攻击 8 效果也还算不错,总之在连续技结束后都可以将敌将吹飞,之后在远距离连续使用 C1 攻击即可,如果武器有阳属性的话效果更好。

# 前田利家

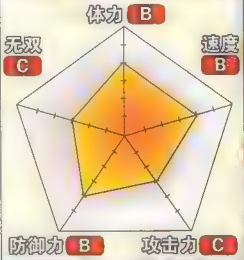
| LV1：数打物 | LV2：奏仁武 | LV3：天侠一文字 | LV4：第原大速理命 |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | |
| 基本攻击力：10 | 基本攻击力：20 | 基本攻击力：40 | 基本攻击力：80 |

## 出现条件

魏传 3 章"冀城の战い"过关后使用可能

## 攻击范围

## 人物评价



## 攻击类型

## 必杀技

**必杀技——R1**

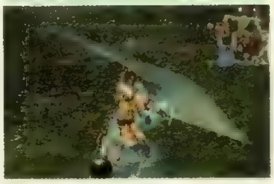
与 C7 类似，防御不能的投技攻击，击中敌人后会将敌人投出，同时在身体周围 360 度产生小范围的火炎爆发效果，攻击力相当高，适合在被敌人围攻时使用。另外，这招的缺点依然是起始攻击的判定小，在对单个敌人使用时一点要对准敌人使用以免攻击落空。

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
| --- | --- |
| 回复无双 | 击破 60 人 |
| 马术强化 | 击破 70 人和 3 名武将 |
| 运上升 | 不使用无双消费技且保持体力在 50%以上，击破 100 人 |

## 实用攻击

**通常攻击 7 □×7**



攻击速度快，且连续性能不错的通常攻击，适合用来追击空中的敌人。

**C5 □×4→△**

向正前方发出防御不能的浮空效果冲击波攻击，攻击距离远，但是有效范围确相当小，只有在正前方的敌人才会中招，适合在敌人从远处接近时使用。

**C6 □×5→△**

全方位的双枪投掷攻击，对身后的敌人也有攻击判定，适合作为连续技的起始技，配合阳属性武器效果绝佳。

**C7 □×6→△×3**

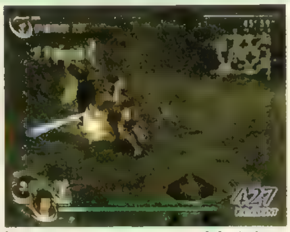
防御不能投技攻击，成功击中敌人后会用另一只枪使用大范围的吹飞攻击。这招的攻击判定很小，使用时务必注意。

## 连续技推荐

**C6→无双奥义或 C6→通常攻击 7→通常攻击 12**

使用 C6 攻击击中敌方武将，使其成为气绝状态，配合阳或冰属性武器使用效果更好。

靠近气绝状态下的敌人使用无双奥义攻击，可以很轻易的对敌方武将造成大伤害。



在敌人气绝之后，如果无双槽未满的话，则可以使用通常攻击进行追击，效果同样很好。

要点：前田利家的连续技使用难度不高，只有配合有阳属性的武器，使用 C6 就肯定可以让敌方武将气绝，在这之后就可以根据具体情况选择追击方式了，使用无双奥义追击时，如果其他 2 名武将的无双槽也是全满的话，还可以在无双奥义攻击过程中切换为其他武将来继续使用无双奥义，这样的话就能造成更高的伤害了。

## 人物介绍

前田利家（1539–1599）

织田家武将，十四岁时便成为织田信长的小姓，随主公上阵杀敌，而且第一次出战就斩获敌人首级，此后他逐渐成为织田军中有名的猛将，并以出众的枪法获得了"枪之又左"的外号。但是由于故意当着信长的面斩杀一个侍从，引得信长大怒，将其逐出织田家，前田利家一度成为浪人。两年后，他以浪人身份随织田军参加了桶狭间合战，并以自己的勇猛表现获得信长认可，终于得以重新返回织田家。

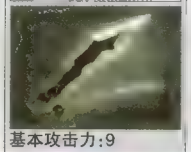
在此后信长上洛的历次战争中，前田利家依然表现出色，不过织田信长一直没有对其升官，直到 1569 年，信长突然提出让利家的兄长前田利久隐退，由弟弟利家继承前田家家主，、最终利久与养子前田庆次出走，利家则从一个低级军官一跃成为家主。此后前田利家又随信长转战各地，几乎参加了信长指挥的所有战役，后做为柴田胜家的助手治理越前地方，获得府中城的三万余石封地，真正成为了大名级的人物。

1582 年 6 月，织田信长死于本能寺，羽柴秀吉与柴田胜家随即分裂为完全对立的两派，与两人都有深厚交情的前田利家最终投靠了柴田一方，并参加了贱岳合战，但此战以柴田胜家的惨败告终，羽柴秀吉获胜的趋势已不可阻挡。但羽柴秀吉爱惜利家的才能，孤身一人前往府中城劝降，终于感动了利家，前田家随后投降羽柴军，并随秀吉一起横扫日本。在统一日本的征伐中，前田利家步步攀升，最终获得加贺、能登两国领地，成为丰臣政权里的"五大老"之一，秀吉还在死前将独子秀赖托付给他，前田利家的权势达到了最高峰。但就在秀吉去世后的次年，他因为忙于调停石田三成与德川家康的矛盾积劳成疾，在大坂城逝世。其子前田利长迫于德川家康压力，在关原之战中加入东军，保住了前田家的地位。

# 佐佐木小次郎

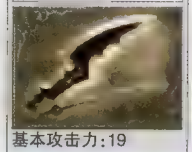
| 出现条件 |
| --- |
| 战国 2 章"冀州の战い"过关后使用可能 |

LV1：子晴丸



基本攻击力：9

LV2：暗风刀



基本攻击力：19

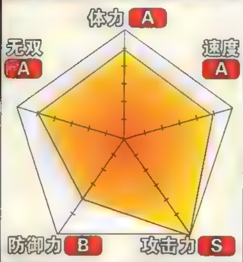
LV3：物干竿

基本攻击力：39

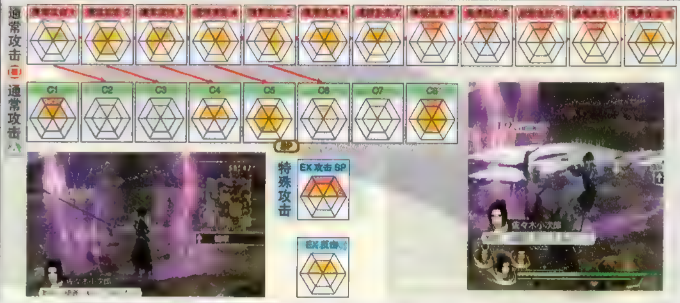
LV4：田道间守刀

基本攻击力：78

## 人物评价




## 攻击范围



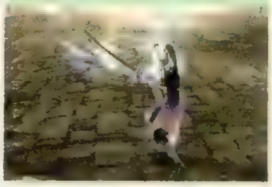

## 攻击类型

## 特技习得

| 特技名称 | 习得条件 |
| --- | --- |
| 运上升 | 击破 60 人 |
| 待机回复 | 击破 70 人和 3 名武将 |
| 消费减轻 | 战斗开始后 10 分钟内击破 3 名武将 |

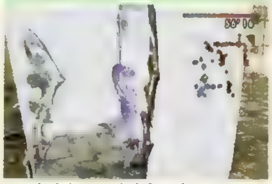
## 实用攻击

### 通常攻击 11 □×11



通常攻击中连续突刺的最后一击，进行空中连击时，此时即可中断连击，之后再从通常攻击 1 连击即可。

### C5 □×4→△



360 度的全方位的浮空攻击，配合阳属性的武器使用效果绝佳。

### C6 □×5→△

正前方气绝效果的蓄力攻击，攻击距离远，但是实际的攻击范围要比看上去要小，这点务必注意。

### C7 □×6→△

正前方防御不能的投技攻击，击中敌人后对周围的敌人都会有攻击判定，同时佐佐木小次郎本身还能回复一定量的体力

## 特殊技

### EX CHARGE 攻击 SP——□×4→R1

佐佐木小次郎的成名绝技"燕返"（使用这招时小次郎会叫出"ツバメ返し"的台词），正前方 180 度范围的强力攻击，C6 攻击的强化版本，但是在出招速度方面要快出不少，相当适合用来清除正前方的大量杂兵。

### EX 反击——受到敌人攻击时按 R1

正前方 180 度范围的反击技，被敌人围攻的时候使用这招来脱身吧。

## 人物介绍

佐佐木小次郎(? -1612)

因为与宫本武藏在"严流岛"对决而名流后世的剑术家，然而关于此人在历史上的谜团却非常之多，甚至于是否存在"佐佐木小次郎"这个人也是个问号。在关于宫本武藏生平的史料中，被公认为最可信的是由其养子宫本伊织留下的记叙，但在"严流岛决斗"这种大事上对决斗对手却只是以"岩流"代称，至于其他记载里"津田小次郎""佐佐木岩龙"等名字更是五花八门，现今所公认的"佐佐木小次郎"，只是《二天记》里的描述而已。

根据有限的资料记载，小次郎应该是出生在越前地方，是中条流著名剑豪富田势源的族人，自幼修行中条流剑术，擅用大太刀（极长的武士刀，刀身超过 1 米，可见小次郎应该是非常魁梧有力的人）。后外出修行，自创"岩流"剑法，多次在对决中获胜，却从未取人性命，名声逐渐传到大名耳里，于是被细川忠兴招为剑术老师。不久之后，宫本武藏也来到细川家请求成为剑术老师，于是为了确认谁更强，双方约定在严流岛进行一场对决。

严流岛的决斗是日本剑术史上最著名也是疑点最多的一场决斗，按一般的说法，宫本武藏故意拖延时间，还预先准备了比大太刀更长的武器——船桨，在小次郎心浮气燥时，以天生神力将小次郎一击击倒，小次郎伤重当场殒命；不过根据在场当见证人的细川家家老沼田延元的记录，双方却是公平决斗，但武藏略胜一筹，将小次郎击晕后离去，不料武藏的几个弟子潜伏在附近，趁小次郎昏迷时将其杀死，消息传开，小次郎的弟子非常愤怒，发誓要杀死武藏复仇，武藏在沼田延元护送下侥幸逃走。

不管怎样，佐佐木小次郎就这样死在了严流岛，没有人知道那场决斗隐藏了怎样的真相，我们只知道，被称为"鬼之子"的宫本武藏没有再杀死过任何一个决斗对手……

## 连续技推荐

### C5→通常攻击 11→通常攻击 11

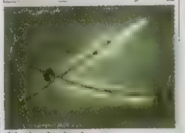
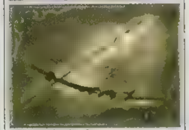
使用 C5 攻击使敌方武将浮空，武器属性最好能有阳属性，这样能确保 100% 的使敌方武将浮空。

使用通常攻击 11 追击浮空的敌将，按键时不要按得太快，以免使出通常攻击 12 将敌将击飞。

继续使用通常攻击追击敌将，全部成功命中的话就能对敌方武将造成相当高的伤害了

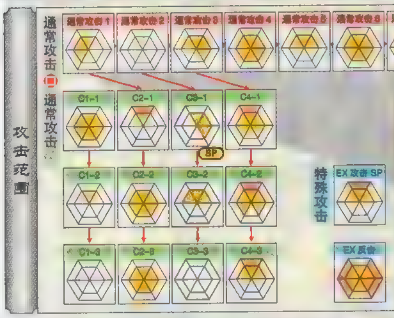
要点：这套连续技的关键就是利用佐佐木小次郎高速的通常攻击使敌方武将一直浮空，如果武器有炎属性的话，就能确保浮空状态下的敌人无法受身，而且在连续技的过程中还会一直受到火炎伤害，如此一来即使在最高难度下，也没有多少武将能够挨完这一套连续技还不死的，而且在第 2 次通常攻击 11 之后，还能继续追击。

# 长宗我部元亲

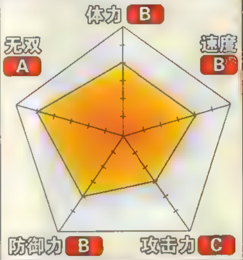
| LV1：三味线 | LV1：蠢蛇皮线 | LV1：和乐号三线 | LV1：天津瓮三味星 |
|---|---|---|---|
|  |  | | |
| 基本攻击力：9 | 基本攻击力：19 | 基本攻击力：38 | 基本攻击力：76 |

**出现条件**

吴传最初即可使用



**人物评价**



**攻击类型**

## 特殊技

### EX CHARGE 攻击 SP——□×2→R1

长宗我部元亲的 EX 蓄力攻击是 C2 技，使用后会释放大量音块爆弹，最后还会推出一个带有防御崩坏效果的气泡。音块爆弹可以使用弹琴的技巧引爆（如通常攻击 4～8 等），最简单的方式就是用跳跃□攻击引爆。EX 蓄力攻击释放的大量音块爆弹被引爆后的范围和威力均相当出色，唯一需要担心的就是在释放音块的途中容易受到敌人攻击。

### EX 反击——受到敌人攻击时按 R1

这招是长宗我部元亲最大攻击范围的招数，在危险时刻使用可以将周围敌人全部震飞。

## 特技习得

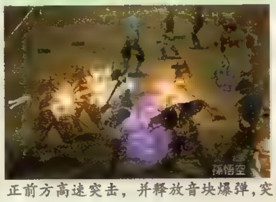
| 特技名称 | 习得条件 |
|---|---|
| 待机回复 | 击破 60 人 |
| 消费减轻 | 战斗开始后 12 分钟内击破 3 名武将 |
| 连击回复 | 保持体力在 50%以上击破 4 名武将 |

## 实用攻击

### 通常攻击 4～8 □×4～8

长宗我部元亲的通常攻击 4～8 是 360 度全范围音波攻击，而且命中之后还附带气绝效果。不过由于属于音波攻击，“旋风”并不能增加攻击范围。

### C1-1 △



正前方高速突击，并释放音块爆弹，突进过程中全身 360 度均有攻击判定。由于长宗我部元亲的武器攻击距离较短，多使用这招可以弥补距离的不足。

### C2-3

对武将时相当强力的攻击技，先将武将击飞至半空中，随后跃至空中追击。不过要小心起手招式的攻击判定范围很窄，不适合在人多时使用。

### C4-2

在身前形成巨大音波球的前冲攻击，是对大量敌人时最好用的招式。C4 共可连接三段，但第三段破绽较大，不建议使用。

## 人物介绍

长宗我部元亲（1539–1599）

幼名“弥三郎”，日本四国地区的大名，由于自幼体弱多病和性格软弱，被家臣称为“姬若子”，即像公主一样的小孩。他直到 22 岁才第一次出战，但是在初战中犹如鬼神附体一样横冲直撞，其勇猛令所有人始料不及，因此外号也从“姬若子”变成了“鬼若子”。同年，元亲继承死去的父亲位置成为长宗我部家第 22 代家主。

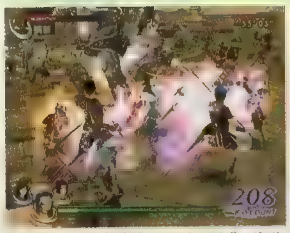
此后，长宗我部元亲确立了以统一四国岛为目标的战略，却受到周围大名的压力迟迟未能如愿，于是试图与织田信长联合，瓜分四国的另一个大名三好家，不料三好家自己先投降了信长。眼看四国将面临织田军的攻势，此时却发生了本能寺事变，元亲趁机攻打三好家，终于在 1584 年完全统一四国。

与此同时，羽柴秀吉也已经击败了柴田胜家和德川家康，以信长后继者的身份向元亲招降，条件是长宗我部家可以保存四国的一半。元亲不愿意放弃花费近三十年才打下的基业，决意一战，但他的部队面对羽柴秀吉的强大攻势毫无抵抗之力，不得不向秀吉投降。秀吉不欲赶尽杀绝，允许他保留长宗我部家原有的领地。

次年，长宗我部元亲参加秀吉的九州讨伐军，羽柴军将领对这个新降服的大名颇为轻视，结果在岛津军的攻击下惨败，被寄予厚望的长子信亲也战死，令元亲受到极大的心理打击。返回四国后，元亲性情大变，先后诛杀多名重臣，并不顾众人反对立末子盛亲为继承人。1599 年 5 月，61 岁的长宗我部元亲病逝，一年后关原之战爆发，新家督盛亲错误地加入西军，并杀死与德川家有联系的兄长津野亲忠。此举激怒了德川家康，关原之战获胜后，他剥夺了长宗我部家的所有领地，将盛亲软禁。1614 年，盛亲出逃至大坂城，与真田幸村等人一起对抗德川军，最终失败，盛亲和他的后代全部被杀，长宗我部家嫡传一门的历史就此结束。

## 连续技推荐

### C1-1→通常攻击 4→C2-3



先以 C1-1 的突进技破坏敌人防御，使敌人出现硬直

之后迅速回身以通常攻击追击，通常攻击 4 可令敌人短暂眩晕

最后以 C2 攻击追击浮空的敌人，以空中连击结束

要点：本套连续技难度较高，但效果非常炫。本套连击需要武器附带“雷”“阳”和“神速”能力，否则很难保证成功率。C1-1 的起手攻击附带阳属性可保证命中，雷属性可令敌人硬直时间变长，神速可令收招时间变短，容易接着发出后面的攻击。通常攻击的追击是本套连击的最重点，实际上并不一定要截止在通常攻击 4，通常攻击 4～7 的任意一招都可中断，随后还能继续用通常攻击进行追击。不过要注意通常攻击 4 之后的攻击有可能将敌武将弹飞。其实本套连招还有简化版本，C1 后不接通常攻击 4，直接发动 C3 打气绝，随后再追加 C2。

## 1章 石亭之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 妲己 | 总大将 | 锈着等 | EXP300 |
| 仙狸 | EXP300 | 李儒 | EXP150 |
| 陶谦 | EXP300 | 猪豚蛇 | EXP300 |
| 酸与 | EXP300 | – | – |
| 野槌 | EXP150 | – | – |
| 黄泉军 | 武器 | – | – |
| 恶楼 | 武器 | – | – |
| 猾怪 | EXP300 | – | – |
| 隐神刑部 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 风鬼 | 武器 |
| 金鬼 | EXP300 |
| 董卓 | 武器 |
| 胡轸 | EXP300 |
| 李肃 | EXP300 |
| 樊稠 | EXP150 |
| 李蒙 | EXP150 |
| 胡车儿 | EXP300 |

**可取得素材**

–

**备注**

过关后左慈、太公望使用可能

## 2章 杂贺之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 伊达政宗 | 总大将 | 后藤信康 | EXP300 |
| 前田庆次 | EXP600 | 辛毗 | 武器 |
| 司马昭 | 武器 | 烛阴 | EXP150 |
| 屋代景赖 | EXP300 | – | – |
| 风鬼 | 武器 | – | – |
| 金鬼 | EXP300 | – | – |
| 鬼庭纲元 | EXP300 | – | – |
| 片仓小十郎 | 武器 | – | – |
| 伊达成实 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 支仓常长 | EXP150 |
| 色部光长 | EXP150 |
| 伊达秀宗 | EXP300 |
| 片仓重长 | EXP300 |
| 白石宗实 | EXP300 |
| 于禁 | EXP300 |
| 夏侯恩 | EXP300 |
| – | – |

**可取得素材**

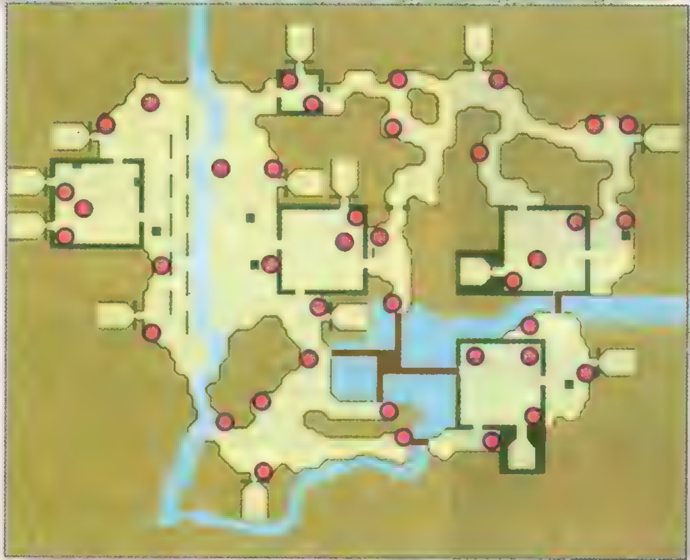
翡翠

**备注**

过关后赵云、魏延使用可能

## 3章 长筱之战

● 道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 吕布 | 总大将 | 臧霸 | EXP300 |
| 貂蝉 | 武器 | 里见民部 | EXP300 |
| 周昕 | EXP300 | 志村光安 | EXP300 |
| 盾冈光直 | EXP300 | 宋宪 | EXP300 |
| 高顺 | EXP600 | 氏家光氏 | 武器 |
| 陈宫 | 武器 | 鲑延秀纲 | EXP300 |
| 魏续 | 武器 | – | – |
| 严白虎 | EXP300 | – | – |
| 严兴 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 候成 | EXP300 |
| 曹性 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

金刚石

**备注**

过关后陆逊使用可能

## 4章 五行山之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 孙悟空 | 总大将 | 金鬼 | 武器 |
| 离首 | EXP150 | 郭汜 | EXP150 |
| 梼杌 | EXP150 | 李傕 | EXP150 |
| 饕餮 | 武器 | 以津真天 | EXP300 |
| 蛟 | EXP150 | 隐形鬼 | EXP150 |
| 野槌 | EXP150 | 风鬼 | EXP150 |
| 骏猊 | EXP300 | 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 烛阴 | EXP150 | 修陀 | EXP300 |
| 水鬼 | EXP600 | 飞头蛮 | EXP150 |

| | |
|---|---|
| 黄泉军 | EXP150 |
| **援兵** | |
| 武将 | 掉落 |
| 董卓 | EXP300 |
| 李儒 | 武器 |
| 华雄 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | 武器 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP150 |
| 猩猩 | EXP150 |

**可取得素材**

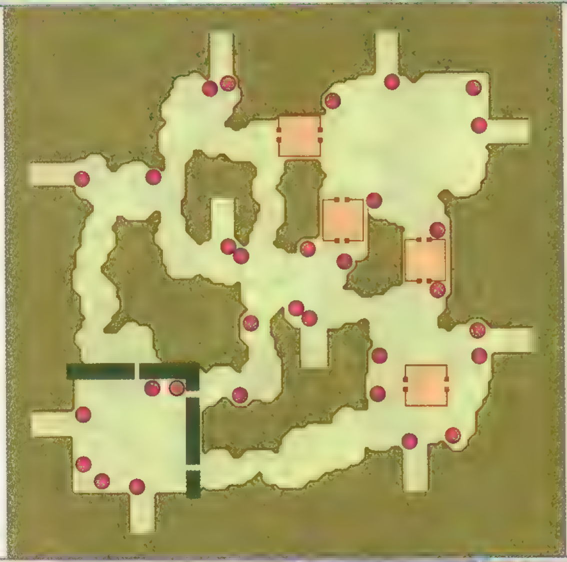
–

**备注**

过关后明智光秀、ガラシャ使用可能

## 5章 葭萌关之战

道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 平清盛 | 总大将 | 阴摩罗鬼 | EXP300 |
| 孙悟空 | 武器 | 金鬼 | EXP600 |
| 董卓 | 武器 | 修陀 | EXP300 |
| 骏猊 | 武器 | 李儒 | EXP600 |
| 蚣腹 | EXP600 | 徐荣 | EXP300 |
| 仙狸 | EXP300 | 李傕 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP300 | 华雄 | 武器 |
| 猩猩 | EXP300 | – | – |
| 水鬼 | EXP600 | – | – |

**援兵**

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 孙悟空(分身) | 无 |
| 孙悟空(分身) | 无 |
| 孙悟空(分身) | 无 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

定风珠

**备注**

过关后张辽使用可能

## 6章 小谷城之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 妲己 | 武器 | 猩猩 | EXP300 |
| 金鬼 | 武器 | 猪豚蛇 | EXP300 |
| 黄泉军 | EXP300 | 铁鼠 | EXP300 |
| 独足鬼 | EXP300 | – | – |
| 亡者火 | EXP300 | – | – |
| 以津真天 | EXP300 | – | – |
| 野槌 | 武器 | – | – |
| 隐形鬼 | 武器 | – | – |
| 仙狸 | EXP300 | – | – |

**援兵**

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 风鬼 | EXP300 |
| 水鬼 | EXP300 |
| 卑弥呼 | 武器 |
| 飞头蛮 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

混天绫

**备注**

过关后诸葛亮、月英使用可能

## 7章 古志城之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 平清盛 | 总大将 | 飞头蛮 | EXP150 |
| 妲己 | EXP300 | 野槌 | EXP300 |
| 孙悟空 | 武器 | 黄泉军 | EXP150 |
| 修陀 | EXP300 | 以津真天 | EXP150 |
| 阴摩罗鬼 | EXP150 | 锈着等 | 武器 |
| 虐鬼 | EXP150 | 猪豚蛇 | EXP300 |
| 猩猩 | 武器 | 金鬼 | EXP300 |
| 仙狸 | EXP300 | 穷奇 | EXP150 |
| 铁鼠 | 武器 | 睚眦 | EXP300 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 酸与 | EXP150 |
| 蛟 | EXP150 |

**援兵**

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 攫猿 | EXP300 |
| 骏猊 | EXP150 |
| 孙悟空(分身) | 无 |
| 孙悟空(分身) | 无 |
| – | – |

**可取得素材**

–

**备注**

–

## 8章 五丈原之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 真·远吕智 | 总大将 | 攫猿 | EXP150 |
| 妲己 | EXP150 | 猾怪 | EXP150 |
| 卑弥呼 | 武器 | 百目鬼 | 武器 |
| 司马懿 | EXP150 | 恶楼 | EXP150 |
| 蛟 | EXP150 | 隐形鬼 | EXP150 |
| 鳞砥 | EXP150 | 金鬼 | EXP150 |
| 夜刀神 | EXP150 | 野槌 | EXP150 |
| 亡者火 | EXP150 | 水鬼 | EXP150 |
| 隐神刑部 | EXP150 | 修陀 | EXP150 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 风鬼 | 武器 |
| **援兵武将** | **掉落** |
| 伊达政宗 | 武器 |
| 片仓小十郎 | EXP150 |
| 鬼庭纲元 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP150 |
| 飞头蛮 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP150 |
| 仙狸 | EXP150 |

**可取得素材**

佛の御石の钵

**备注**

过关后卑弥呼使用可能

## 魏 1章 司州之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 孙悟空 | 总大将 | 修陀 | EXP600 | 郭汜 | EXP600 |
| 董卓 | 武器 | 金鬼 | EXP600 | 李傕 | EXP600 |
| 马绊蛇 | 武器 | – | – | – | – |
| 野槌 | EXP600 | – | – | – | – |
| 李儒 | EXP600 | – | – | – | – |
| 华雄 | 武器 | – | – | – | – |
| 张济 | EXP300 | – | – | – | – |
| 徐荣 | EXP300 | – | – | – | – |
| 浑沌 | 武器 | – | – | – | – |

**可取得素材**

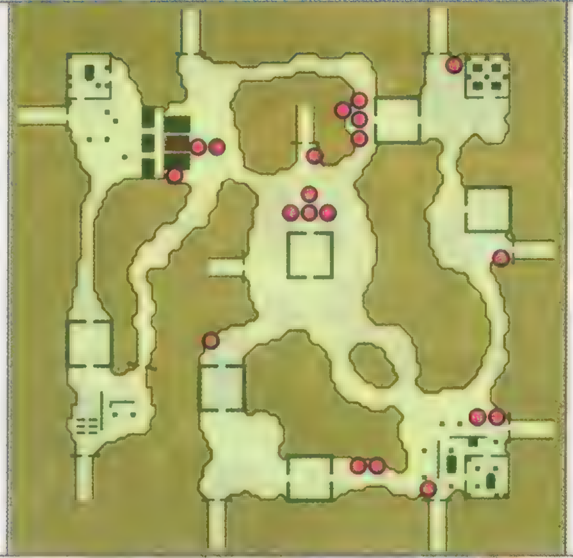
–

**备注**

–

## 魏 2章 汜水关之战

道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 吕布 | 总大将 | 高顺 | EXP300 | 风魔小太郎 | 武器 |
| 貂蝉 | 武器 | 候成 | 武器 | – | – |
| 盾冈光直 | EXP300 | 周昕 | EXP300 | – | – |
| 志村光安 | EXP300 | 宋宪 | EXP300 | – | – |
| 里见民部 | EXP300 | 曹性 | EXP300 | – | – |
| 延泽满重 | EXP300 | 臧霸 | EXP300 | – | – |
| 魏续 | EXP300 | 陈宫 | 武器 | – | – |
| 严兴 | EXP300 | 氏家光氏 | EXP600 | – | – |
| 严白虎 | EXP300 | 鲑延秀纲 | EXP300 | – | – |

**可取得素材**

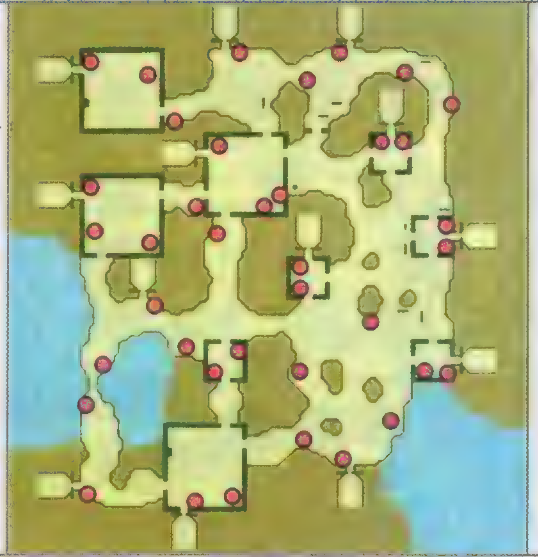
琥珀

**备注**

过关后夏候敦、夏候渊使用可能

## 魏 3章 贱岳之战

道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 袁绍 | 总大将 | 袁术 | EXP150 |
| 姜维 | 武器 | 逄纪 | EXP600 |
| 高览 | EXP600 | 袁尚 | EXP600 |
| 文丑 | 武器 | 审配 | EXP600 |
| 颜良 | 武器 | 吕翔 | EXP300 |
| 淳于琼 | EXP300 | 吕旷 | EXP300 |
| 田丰 | EXP600 | 袁谭 | – |
| 沮授 | 武器 | 郭图 | – |
| 吕威旷 | EXP150 | 辛评 | – |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 袁熙 | – |
| 高干 | – |

| 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

孔雀石

**备注**

过关后太史慈、袁绍、姜维使用可能

## 魏 4章 冀城之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 司马懿 | 总大将 | 水鬼 | EXP150 | 孙悟空(分身) | 无 |
| 孙悟空 | 武器 | 骏猊 | EXP150 | 阴摩罗鬼 | 武器 |
| 烟罗 | EXP300 | 魔计奴鬼 | 武器 | 邓艾 | EXP300 |
| 马绊蛇 | EXP300 | 王双 | EXP300 | 辛毗 | EXP300 |
| 修陀 | EXP150 | 郭淮 | EXP300 | 司马昭 | EXP300 |
| 襟立衣 | EXP150 | 亡者火 | EXP300 | 钟会 | EXP300 |
| 铁鼠 | 武器 | 睚眦 | EXP150 | – | – |
| 猩猩 | EXP150 | 猪豚蛇 | EXP150 | – | – |
| 恶楼 | EXP150 | – | – | – | – |

**可取得素材**

–

**备注**

过关后杂贺孙市、前田利家使用可能

## 魏 5章 小牧长久手之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 远吕智 | 总大将 | 睚眦 | EXP150 | 攫猿 | EXP300 |
| 平清盛 | 总大将 | 以津真天 | | 伪何与 | EXP150 |
| 孙悟空 | 武器 | 离首 | EXP150 | 马绊蛇 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP300 | 仙狸 | EXP150 | 猩猩 | EXP150 |
| 蛟 | EXP150 | 鳞砥 | EXP150 | 牛鬼 | 武器 |
| 百目鬼 | EXP150 | 铁鼠 | EXP150 | 蚣腹 | EXP150 |
| 阴摩罗鬼 | EXP150 | 魔计奴鬼 | EXP150 | 僵死 | EXP150 |
| 独足鬼 | EXP150 | 夜刀神 | EXP150 | 野槌 | 武器 |
| 烟罗 | EXP300 | 亡者火 | EXP150 | 虐鬼 | EXP150 |

**可取得素材**

白玉环

**备注**

过关后甄姬、庞统、曹仁、曹丕使用可能

## 魏 6章 邪马台之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 妲己 | 总大将 | 修陀 | 武器 |
| 卑弥呼 | – | 独足鬼 | EXP150 |
| 蛟 | 武器 | 牛鬼 | EXP150 |
| 隐形鬼 | EXP150 | 伪何与 | EXP300 |
| 金鬼 | EXP150 | 马绊蛇 | EXP150 |
| 野槌 | EXP150 | 魔计奴鬼 | 武器 |
| 水鬼 | EXP150 | 亡者火 | EXP150 |
| 风鬼 | EXP150 | 夜刀神 | EXP150 |
| 阴摩罗鬼 | EXP300 | 鳞砥 | EXP150 |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 离首 | EXP300 |
| 梼杌 | EXP150 |
| 饕餮 | EXP150 |
| 真壁房干 | EXP150 |
| 真壁重干 | EXP150 |
| 伊东政世 | EXP150 |
| 上田宪定 | EXP150 |
| 小笠原康广 | 武器 |
| 笠原政尧 | EXP150 |
| 前田庆次 | EXP600 |

**可取得素材**

风火轮

**备注**

过关后阿市、浅井长政使用可能

## 魏 7章 潼关之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 平清盛 | 总大将 |
| 蛟 | EXP150 |
| 野槌 | EXP150 |
| 援兵武将 | 掉落 |
| 锈着等 | 武器 |
| 隐形鬼 | EXP150 |
| 金鬼 | EXP150 |
| 骏猊 | 武器 |
| 修陀 | EXP150 |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 烛阴 | 武器 |
| 猪豚蛇 | EXP300 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 水鬼 | EXP300 |
| 风鬼 | EXP300 |
| 猩猩 | EXP300 |
| 酸与 | EXP300 |
| – | – |

| 援兵 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 董卓 | EXP600 |
| 华雄 | EXP300 |
| 胡车儿 | EXP300 |
| 胡轸 | EXP300 |
| 孙悟空 | 武器 |
| 离首 | EXP300 |
| 梼杌 | EXP300 |
| 饕餮 | EXP300 |

**可取得素材**

青龙胆

**备注**

过关后织田信长、石田三成、柴田胜家使用可能

## 魏 8章 官渡之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 真·远吕智 | 总大将 | 金鬼 | EXP300 |
| 伊达政宗 | 武器 | 于禁 | 武器 |
| 前田庆次 | EXP150 | 蜈蚣姥 | EXP150 |
| 司马懿 | EXP150 | 水鬼 | EXP300 |
| 牛鬼 | EXP150 | 鳞砥 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP150 | 风鬼 | EXP300 |
| 白石宗实 | EXP150 | 司马昭 | EXP150 |
| 亡者火 | 武器 | 王朗 | EXP150 |
| 黄泉军 | 武器 | 片仓小十郎 | EXP150 |
| 夜刀神 | EXP150 | 伊达秀宗 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP150 | 鬼庭纲元 | EXP150 |
| 蚣腹 | EXP150 | 片仓重长 | EXP150 |
| 浑沌 | EXP150 | – | – |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 隐神刑部 | EXP150 |
| 魔计奴鬼 | EXP150 |
| 烛阴 | EXP150 |
| 离首 | EXP150 |
| 襟立衣 | EXP150 |
| 烟罗 | EXP150 |
| 锈着等 | EXP150 |
| 酸与 | EXP150 |
| 骏猊 | EXP150 |
| 恶楼 | EXP150 |
| 猸怪 | EXP300 |
| 卑弥呼 | EXP300 |
| – | – |

**可取得素材**

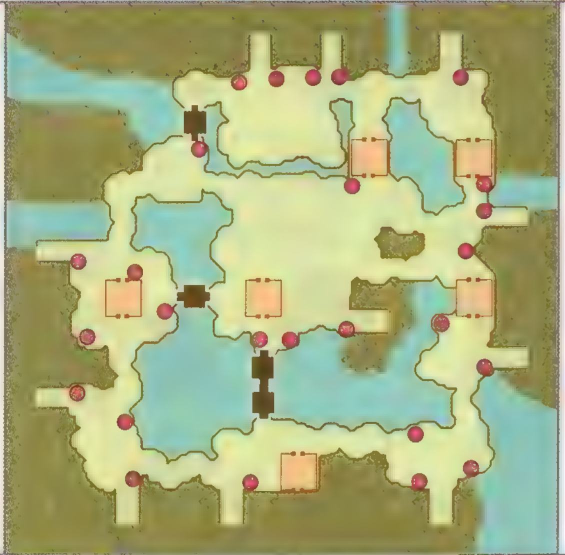
火鼠の皮衣

**备注**

过关后孙悟空使用可能

## 濡须口之战

● 道具箱



| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 吕布 | 总大将 |
| 魏续 | EXP300 |
| 臧霸 | EXP300 |
| 宋宪 | EXP300 |
| 陈宫 | – |
| 曹性 | EXP300 |
| 高顺 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 风魔小太郎(1回) | 无 |
| 风鬼 | 武器 |
| 修陀 | EXP150 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP300 |
| 猩猩 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP600 |
| 飞头蛮 | 武器 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 黄泉军 | EXP300 |
| 阴摩罗鬼 | EXP600 |
| 猪豚蛇 | EXP300 |
| 风魔小太郎(2回) | 武器 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

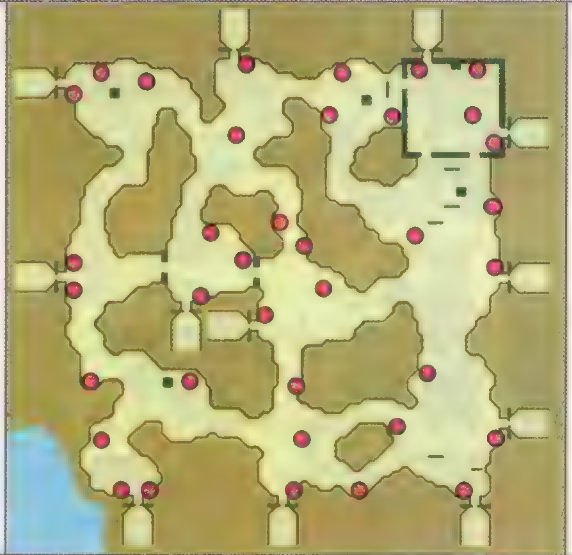
–

**备注**

过关后源义经使用可能

## 金崎之战

● 道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 石川五右卫门 | EXP600 | 松田康乡 | EXP300 |
| 乃美宗胜 | 武器 | – | – |
| 儿玉就英 | EXP300 | – | – |
| 因岛亮康 | EXP300 | – | – |
| 郭汜 | EXP300 | – | – |
| 牛辅 | EXP600 | – | – |
| 华雄 | 武器 | – | – |
| 徐荣 | EXP150 | – | – |
| 张英 | EXP150 | – | – |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 胡轸 | 武器 |
| 张济 | EXP150 |
| 陶谦 | EXP300 |
| 李傕 | EXP150 |
| 董卓 | 总大将 |
| 董旻 | EXP300 |
| 樊稠 | EXP300 |
| 李儒 | EXP300 |
| 胡车儿 | 武器 |

**可取得素材**

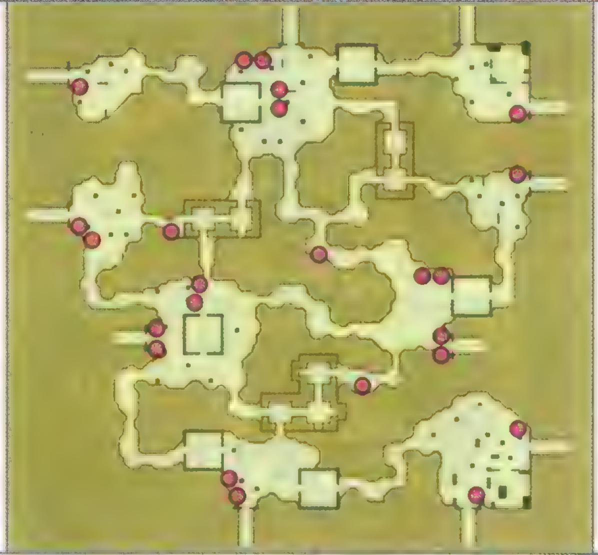
萤石

**备注**

过关后周瑜、小乔、石川五右卫门使用可能

## 南中之战

● 道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 曹丕 | 总大将 | – | – |
| 甄姬 | 武器 | – | – |
| 庞统 | 武器 | – | – |
| 曹仁 | 武器 | – | – |
| 黄祖 | EXP300 | – | – |
| 曹彰 | EXP300 | – | – |
| 程昱 | EXP300 | – | – |
| 徐庶 | EXP300 | – | – |
| 曹休 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 曹洪 | EXP600 |
| 郭嘉 | EXP300 |
| 曹真 | 武器 |
| 苏飞 | EXP300 |
| 蔡瑁 | EXP300 |
| 满宠 | EXP300 |
| 郝昭 | EXP300 |
| 刘琦 | EXP300 |

**可取得素材**

水晶

**备注**

过关后孟获、祝融使用可能

## 严岛之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 平清盛 | 总大将 | 蟒砥 | EXP150 |
| 吕布 | 总大将 | 修陀 | EXP150 |
| 貂蝉 | 武器 | 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 黄泉军 | EXP300 | 魏续 | EXP300 |
| 飞头蛮 | EXP150 | 高顺 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP300 | 宋宪 | EXP300 |
| 猩猩 | EXP150 | 金鬼 | EXP150 |
| 骏猊 | EXP150 | 水鬼 | EXP150 |
| 酸与 | 武器 | 风鬼 | EXP150 |
| 烛阴 | EXP150 | 严兴 | EXP150 |
| 亡者火 | EXP150 | 张燕 | EXP300 |
| 夜刀神 | EXP150 | 锈蓄等 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 蛟 | EXP150 |
| 野槌 | EXP150 |
| 隐形鬼 | 武器 |
| 独足鬼 | EXP150 |
| 牛鬼 | 武器 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

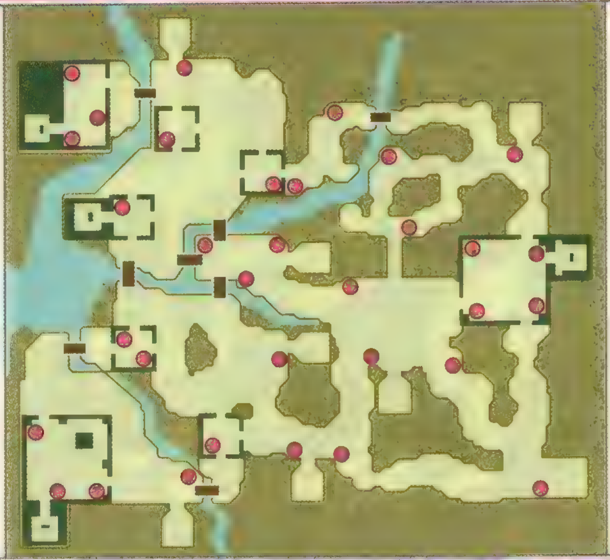
–

**备注**

过关后孙策、大乔使用可能

## 桶狭间之战

道具箱



| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 伊达政宗 | 总大将 |
| 司马懿 | EXP600 |
| 前田庆次 | 武器 |
| 山上道及 | EXP150 |
| 牛金 | EXP300 |
| 伊达成实 | EXP300 |
| 片仓重长 | EXP150 |
| 白石宗实 | EXP150 |
| 夏侯恩 | EXP150 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 王朗 | EXP150 |
| 文聘 | 武器 |
| 司马昭 | EXP150 |
| 屋代景赖 | EXP150 |
| 朱灵 | EXP300 |
| 片仓小十郎 | EXP150 |
| 郭淮 | EXP150 |
| 钟会 | 武器 |
| 辛毗 | EXP150 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 后藤信康 | EXP150 |
| 鬼庭纲元 | 武器 |
| 伊达秀宗 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

阴阳珠

**备注**

过关后许褚、庞德、百々目鬼使用可能

## 阳平关之战

道具箱

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 陈宫 | 武器 |
| 宋宪 | EXP150 |
| 里见民部 | EXP150 |
| 鲑延秀纲 | EXP150 |
| 严白虎 | 武器 |
| 魏续 | EXP150 |
| 严兴 | EXP150 |
| 候成 | EXP300 |
| 周昕 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 高顺 | EXP300 |
| 延泽满重 | EXP300 |
| 张鲁 | EXP300 |
| 曹性 | EXP300 |
| 氏家光氏 | EXP300 |
| 吕布 | 总大将 |
| 貂蝉 | 武器 |
| 张绣 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 张燕 | 武器 |
| 臧霸 | EXP300 |
| 志村光安 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

勾玉

**备注**

过关后马超使用可能

## 山崎之战

道具箱

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 平清盛 | 总大将 |
| 孙悟空 | EXP600 |
| 司马懿 | EXP600 |
| 吕布 | – |
| 貂蝉 | – |
| 铁鼠 | 武器 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 隐形鬼 | EXP150 |
| 蛟 | EXP150 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 司马昭 | EXP150 |
| 王双 | EXP300 |
| 酸与 | 武器 |
| 鳞砥 | EXP300 |
| 虐鬼 | EXP300 |
| 郭淮 | EXP150 |
| 修陀 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP150 |
| 金鬼 | EXP300 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 风鬼 | 武器 |
| 高顺 | – |
| 陈宫 | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 独足鬼 | EXP300 |
| 僵死 | 武器 |
| 飞头蛮 | EXP150 |

**可取得素材**

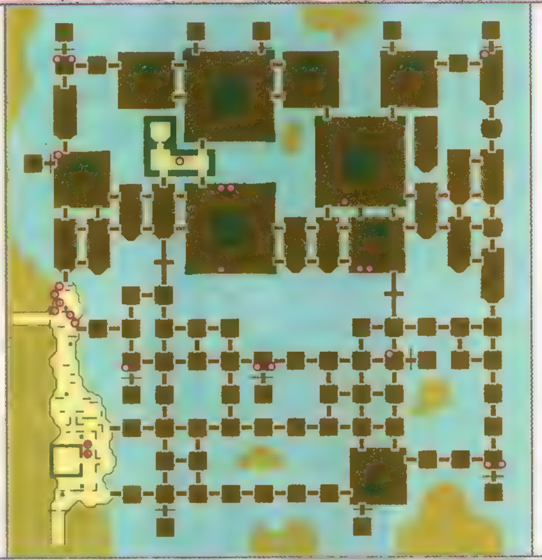
白虎牙

**备注**

–

## 赤壁之战

道具箱



| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 真·远吕智 | 总大将 |
| 妲己 | 武器 |
| 梼杌 | EXP300 |
| 锈眷等 | EXP300 |
| 野槌 | EXP300 |
| 蛟 | EXP300 |
| 上田宪定 | EXP150 |
| 伊东政世 | EXP150 |
| 铁鼠 | EXP150 |

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 隐形鬼 | 武器 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 猪豚蛇 | EXP150 |
| 修陀 | EXP150 |
| 金鬼 | 武器 |
| 水鬼 | EXP300 |
| 风鬼 | EXP150 |
| – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 猩猩 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP150 |
| 飞头蛮 | EXP150 |
| 黄泉军 | EXP150 |
| 前田庆次 | 武器 |
| 真壁重干 | EXP150 |
| 山上道及 | EXP150 |
| – | – |

**可取得素材**

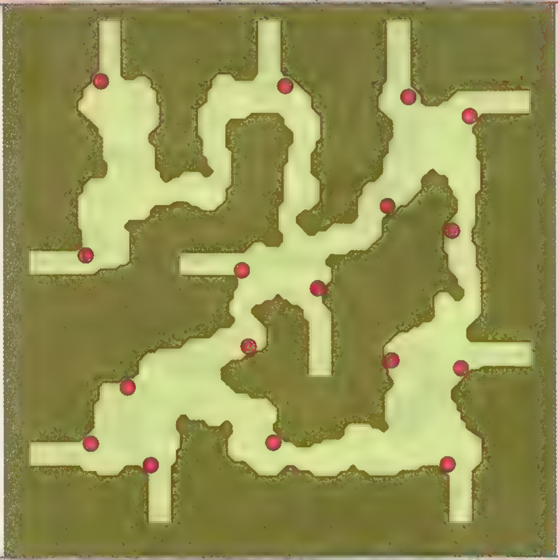
燕の子安贝

**备注**

过关后貂蝉、吕布使用可能

## 1章 楼桑村之战

● 道具箱



| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 董卓 | 总大将 | 张英 | EXP600 |
| 石川五右卫门 | 武器 | 郭汜 | EXP600 |
| 李傕 | EXP600 | 李肃 | EXP600 |
| 徐荣 | EXP600 | – | – |
| 李儒 | 武器 | – | – |
| 樊稠 | EXP600 | – | – |
| 董旻 | 武器 | – | – |
| 李蒙 | EXP600 | – | – |
| 华雄 | 武器 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

–

**备注**

过关后张角使用可能

## 2章 冀州之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 妲己 | 武器 |
| 卑弥呼 | 武器 |
| 黄泉军 | EXP300 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

| 援兵 | | 援兵 | |
|---|---|---|---|
| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
| 修陀 | EXP600 | 风鬼 | EXP600 |
| 浑沌 | 武器 | 猩猩 | EXP300 |
| 猪豚蛇 | EXP600 | 飞头蛮 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP300 | – | – |
| 佐佐木小次郎 | 武器 | – | – |
| 仙狸 | EXP300 | – | – |
| 攫猿 | 武器 | – | – |
| 蜈蚣姥 | EXP600 | – | – |

**可取得素材**

金

**备注**

过关后真田幸村、武田信玄、佐佐木小次郎使用可能

## 3章 长谷堂救出战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 孙悟空 | 总大将 | 猪豚蛇 | 武器 |
| 猩猩 | EXP600 | 仙狸 | 武器 |
| 铁鼠 | EXP600 | – | – |
| 蛟 | EXP600 | – | – |
| 野槌 | EXP300 | – | – |
| 金鬼 | EXP300 | – | – |
| 水鬼 | EXP600 | – | – |
| 风鬼 | 武器 | – | – |
| 修陀 | EXP600 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 风魔小太郎 | 武器 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

青玉

**备注**

过关后上杉谦信、直江兼续、伏羲使用可能

## 4章 长坂之战

● 道具箱

| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 伊达政宗 | 武器 |
| 妲己 | 武器 |
| 司马懿 | 武器 |
| 前田庆次 | 武器 |
| 猩猩 | EXP150 |
| 以津真天 | EXP150 |
| 飞头蛮 | EXP150 |
| 黄泉军 | EXP150 |
| 仙狸 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP300 |

| 援兵 | | 援兵 | |
|---|---|---|---|
| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
| 留守政景 | EXP300 | 修陀 | EXP150 |
| 伊达成实 | 武器 | 风鬼 | EXP150 |
| 山上道及 | EXP300 | – | – |
| 片仓小十郎 | EXP600 | – | – |
| 后藤信康 | EXP600 | – | – |
| 屋代景赖 | EXP600 | – | – |
| 阴摩罗鬼 | EXP150 | – | – |
| 猪豚蛇 | EXP150 | – | – |

**可取得素材**

神行符

**备注**

过关后司马懿使用可能

## 凉州之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 吕布 | 总大将 | 以津真天 | EXP150 |
| 孙悟空 | EXP300 | 飞头蛮 | EXP300 |
| 貂蝉 | 武器 | 曹性 | 武器 |
| 宋宪 | EXP150 | 穷奇 | EXP300 |
| 严白虎 | EXP150 | 穷鬼 | EXP300 |
| 严兴 | EXP150 | 僵死 | EXP300 |
| 仙狸 | EXP150 | 延泽满重 | EXP300 |
| 铁鼠 | EXP150 | – | – |
| 猩猩 | EXP150 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 蜈蚣姥 | 武器 |
| 浑沌 | 武器 |
| 陈宫 | EXP300 |
| 魏续 | EXP300 |
| 高顺 | EXP300 |
| 氏家光氏 | EXP300 |
| 鲑延秀纲 | EXP300 |
| 里见民部 | EXP300 |

| 可取得素材 |
|---|
| – |

**备注**

过关后吕蒙、甘宁使用可能

## 虎牢关之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 平清盛 | 总大将 | 铁鼠 | EXP150 |
| 隐形鬼 | EXP300 | 僵死 | EXP300 |
| 蛟 | 武器 | 蚣腹 | EXP300 |
| 野槌 | EXP150 | 成田氏长 | EXP150 |
| 金鬼 | EXP150 | 原胤长 | EXP150 |
| 水鬼 | EXP150 | 北条氏照 | EXP150 |
| 风鬼 | EXP150 | 笠原政尧 | EXP300 |
| 修陀 | EXP150 | 千叶直重 | EXP150 |
| 阴摩罗鬼 | EXP150 | 上田宪定 | EXP300 |
| 猪豚蛇 | EXP150 | 小笠原康广 | EXP150 |
| 仙狸 | EXP150 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 孙悟空 | 武器 |
| 恶楼 | EXP300 |
| 猾怪 | EXP300 |
| 董卓 | 武器 |
| 华雄 | 武器 |
| 胡轸 | EXP300 |
| 平清盛(分身) | 无 |
| 平清盛(分身) | 无 |

| 可取得素材 |
|---|
| 神气环 |

**备注**

过关后织田信长、浓姬、丰臣秀吉、ねね使用可能

## 白帝城之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 平清盛 | 总大将 | 风鬼 | EXP150 |
| 孙悟空 | 武器 | 修陀 | EXP150 |
| 董卓 | 武器 | 猩猩 | EXP150 |
| 隐神刑部 | EXP300 | 以津真天 | EXP150 |
| 蛟 | 武器 | 仙狸 | EXP150 |
| 独足鬼 | EXP300 | 铁鼠 | EXP150 |
| 襟立衣 | 武器 | 徐荣 | EXP150 |
| 阴摩罗鬼 | EXP150 | 樊稠 | EXP150 |
| 野槌 | EXP150 | 董□ | EXP150 |
| 隐形鬼 | EXP150 | 郭汜 | EXP150 |
| 金鬼 | EXP150 | 李肃 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP150 | 李傕 | EXP150 |
| 水鬼 | EXP150 | – | – |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 孙悟空(分身) | EXP150 |
| 烟罗 | EXP150 |
| 烛阴 | EXP150 |
| 飞头蛮 | EXP150 |
| 风魔小太郎 | 武器 |
| 皆川广照 | EXP150 |
| 壬生义雄 | EXP150 |
| 黄泉军 | EXP150 |
| 蜈蚣姥 | EXP150 |
| 伪何与 | EXP150 |

| 可取得素材 |
|---|
| 玄武甲 |

**备注**

–

## 关原之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 真·远吕智 | 总大将 | 黄泉军 | EXP150 |
| 妲己 | 武器 | 以津真天 | EXP150 |
| 伊达政宗 | 武器 | 蟒砥 | 武器 |
| 烛阴 | EXP300 | 飞头蛮 | EXP150 |
| 隐形鬼 | EXP150 | 水鬼 | EXP150 |
| 猩猩 | EXP150 | 铁鼠 | EXP150 |
| 猪豚蛇 | EXP150 | 野槌 | EXP150 |
| 仙狸 | EXP150 | 阴摩罗鬼 | EXP150 |
| 修陀 | EXP150 | 片仓小十郎 | EXP300 |
| 金鬼 | EXP150 | 伊达成实 | EXP150 |
| 蛟 | EXP150 | 屋代景赖 | EXP150 |
| 风鬼 | EXP150 | 白石宗实 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 前田庆次 | 武器 |
| 伊东政世 | EXP150 |
| 真壁重干 | EXP150 |
| 山上道及 | EXP150 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

| 可取得素材 |
|---|
| 龙の首の玉 |

**备注**

过关后平清盛使用可能

## 远吕智 1章 小田原城之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 丰臣秀吉 | 总大将 | 成田氏长 | EXP300 | 羽柴秀次 | 武器 |
| 北条氏政 | EXP300 | 千叶直重 | 武器 | – | – |
| ねね | 武器 | 上田宪定 | EXP300 | – | – |
| 前田庆次 | 武器 | 皆川广照 | EXP300 | – | – |
| 风魔小太郎 | EXP300 | 羽柴秀长 | EXP150 | – | – |
| 松田宪秀 | EXP150 | 后藤又兵卫 | EXP300 | – | – |
| 笠原政尧 | EXP300 | 明石全登 | EXP300 | – | – |
| 北条氏直 | EXP300 | 黑田官兵卫 | EXP300 | – | – |
| 北条氏照 | EXP300 | 前田利长 | EXP300 | – | – |

**可取得素材**

黑曜石

**备注**

过关后前田庆次、风魔小太郎使用可能

## 远吕智 2章 成都之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 刘备 | 总大将 | 糜竺 | EXP300 | 孟获 | 武器 |
| 赵云 | 武器 | – | – | 祝融 | 武器 |
| 诸葛亮 | 武器 | – | – | 忙牙长 | EXP300 |
| 关兴 | EXP300 | – | – | 带来洞主 | EXP300 |
| 张苞 | EXP300 | – | – | – | – |
| 杨仪 | EXP300 | – | – | – | – |
| 周仓 | EXP300 | – | – | – | – |
| 王平 | EXP300 | – | – | – | – |
| 关索 | EXP300 | – | – | – | – |

**可取得素材**

玛瑙

**备注**

过关后诸葛亮使用可能

## 远吕智 3章 川中岛之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 武田信玄 | EXP600 | 色部胜长 | EXP150 | 武田信廉 | 武器 |
| 上杉谦信 | EXP600 | 北条高广 | 武器 | 武田信实 | EXP300 |
| 真田幸村 | 武器 | 斋藤朝信 | EXP150 | – | – |
| 直江兼续 | 武器 | 柿崎景家 | EXP300 | – | – |
| 仁科盛信 | EXP300 | 宇佐美定满 | EXP150 | – | – |
| 唐泽玄蕃 | EXP150 | 高坂昌信 | EXP150 | – | – |
| 真田信纲 | EXP150 | 秋山信友 | EXP150 | – | – |
| 上杉景胜 | EXP300 | 木曾义昌 | EXP300 | – | – |
| 色部长实 | EXP150 | – | – | – | – |

**可取得素材**

红玉

**备注**

–

## 远吕智 4章 合肥之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 | 援兵 武将 | 援兵 掉落 |
|---|---|---|---|---|---|
| 孙坚 | EXP600 | | | | |
| 周瑜 | 武器 | 张辽 | EXP300 | 曹真 | EXP150 |
| 凌统 | EXP300 | 甘宁 | 武器 | 鲁肃 | EXP150 |
| 诸葛瑾 | EXP150 | 朱治 | EXP150 | 孙策 | EXP600 |
| 蒋钦 | EXP150 | 郝昭 | EXP150 | 潘璋 | EXP150 |
| 马忠 | EXP300 | 郭嘉 | EXP150 | 韩当 | EXP150 |
| 陈武 | EXP150 | 乐进 | EXP150 | 全琮 | 武器 |
| 徐盛 | EXP150 | 曹洪 | EXP150 | 程普 | EXP150 |
| 丁奉 | 武器 | 曹彰 | EXP300 | – | – |
| 诸葛格 | EXP150 | | | | |
| 朱桓 | EXP150 | | | | |

**可取得素材**

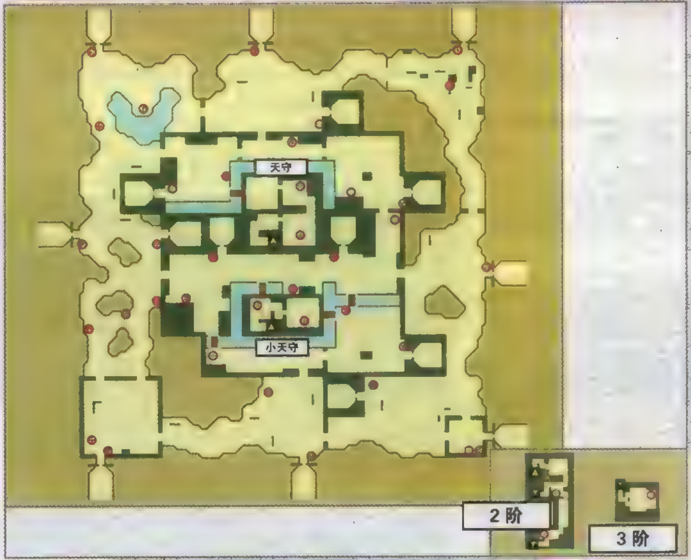
定海珠

**备注**

过关后孙尚香、孙权、孙策、大乔、周泰使用可能

## 远吕智 5章 江户城之战

道具箱




| 武将 | 掉落 |
|---|---|
| 德川家康 | 总大将 |
| 服部半藏 | 武器 |
| 奥平信昌 | EXP150 |
| 内藤正成 | 武器 |
| 大久保忠佐 | EXP150 |
| 日根野备中 | EXP150 |
| 大久保忠世 | EXP150 |
| 本多正信 | EXP300 |
| 鸟居元忠 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 伊达政宗(1次) | EXP300 |
| 伊达政宗(2次) | 武器 |
| 留守政景 | EXP300 |
| 后藤信康 | EXP150 |
| 伊达成实 | 武器 |
| 片仓小十郎 | EXP150 |
| 稻姬 | 武器 |
| 井伊直政 | EXP150 |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 神原康政 | EXP150 |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

吸魂沙

**备注**

过关后伊达政宗、服部半藏、稻姬、德川家康使用可能

## 远吕智 6章 夷陵之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 夏候敦 | 武器 | 荀彧 | EXP600 |
| 典韦 | 武器 | – | – |
| 夏候渊 | 武器 | – | – |
| 许褚 | 武器 | – | – |
| 曹洪 | EXP600 | – | – |
| 乐进 | EXP300 | – | – |
| 郝昭 | EXP300 | – | – |
| 郭嘉 | EXP600 | – | – |
| 曹彰 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 曹操 | 总大将 |
| 朱灵 | EXP300 |
| 曹真 | EXP600 |
| 满宠 | EXP600 |
| 文聘 | EXP300 |
| 孙礼 | EXP150 |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

朱雀翼

**备注**

–

## 远吕智 7章 三方原之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 织田信长 | 总大将 | 不破光治 | EXP150 |
| 浓姬 | 武器 | 佐久间信盛 | EXP150 |
| 森兰丸 | 武器 | 池田恒兴 | 武器 |
| 明智光秀 | 武器 | 稻叶一铁 | EXP150 |
| 荒木村重 | EXP300 | 氏家卜全 | EXP150 |
| 金森长近 | EXP300 | – | – |
| 蒲生氏乡 | EXP300 | – | – |
| 森长可 | EXP150 | – | – |
| 蜂须贺小六 | EXP300 | – | – |

| 援兵武将 | 掉落 |
|---|---|
| 原长赖 | EXP150 |
| 安藤守就 | EXP150 |
| 泷川一益 | EXP300 |
| 明智秀满 | EXP150 |
| 伊势贞兴 | EXP150 |
| 明智茂朝 | EXP150 |
| 斋藤利三 | EXP150 |
| 佐佐成政 | EXP300 |
| 柴田胜定 | EXP150 |
| 津田信春 | EXP150 |

**可取得素材**

蓬莱の玉の枝

**备注**

–

## 远吕智 8章 大河之战

道具箱

| 武将 | 掉落 | 武将 | 掉落 |
|---|---|---|---|
| 伏羲 | 武器 | 张鲁 | EXP300 |
| 女娲 | 武器 | 龙须虎 | EXP300 |
| 太公望 | 武器 | 于吉 | EXP300 |
| 张角 | 武器 | 张宝 | EXP300 |
| 左慈 | 武器 | 张梁 | EXP300 |
| 武吉 | EXP300 | 波才 | EXP300 |
| 北斗 | EXP300 | – | – |
| 南斗 | EXP300 | – | – |
| 南华仙人 | EXP300 | – | – |

| 援兵 | |
|---|---|
| 武将 | 掉落 |
| 左慈(分身1) | EXP150 |
| 左慈(分身2) | EXP150 |
| 左慈(分身3) | EXP150 |
| 左慈(分身4) | EXP150 |
| 远吕智(伪) | EXP300 |
| 妲己(伪) | EXP300 |
| – | – |
| – | – |

**可取得素材**

–

**备注**

–

# 全素材获得方法一览

## 翡翠

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 蜀·桑贺之战 |
| 获得方法 | 作战を迅速に成功させる。 |

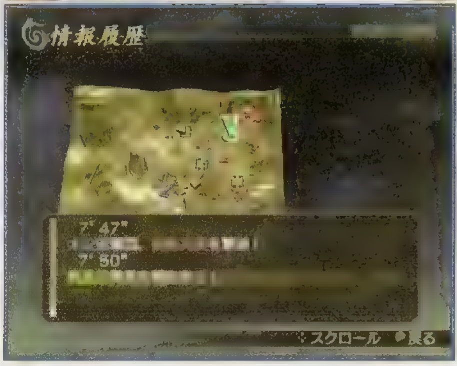
1. 战斗开始后前往东砦，击破风鬼、金鬼制压东砦。
2. 5 分钟内达成上述条件，贵重品在东砦出现。

## 金刚石

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 蜀·长筱之战 |
| 获得方法 | 迅速に援军を呼び入む。 |

1. 敌投石机开始投石后，迅速击破守备头制压投石机。
2. 击破吕布军第 1 阵、第 2 阵和第 3 阵进攻武将。
3. 曹性、候成在我方援军到达位置出现，迅速将其击破后陆逊援军到达。
4. 10 分钟内陆逊援军到达，贵重品在地图右侧出现。

## 定风珠




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 蜀·葭萌关之战 |
| 获得方法 | 武を极めんとする将を守り妖魔の本体を击破する。 |

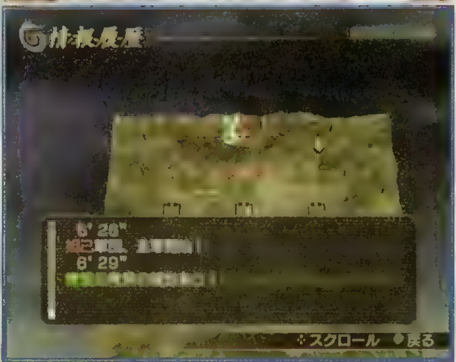
1. 我方本阵开门后，张辽援军部队出现。
2. 击破 3 名妖术兵长后，幻影兵消失。
3. 孙悟空分身出现后，迅速将孙悟空本体击破。
4. 达成上述条件且张辽仍然生存，贵重品在敌本阵中出现。

## 混天绫

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 蜀·小谷城之战 |
| 获得方法 | 妖魔の奸计を迅速に打破し妖魔を击破する。 |

1. 前往金吾丸，击破敌方伏兵部队，妲己向本丸移动。
2. 击破隐形鬼，妲己向中丸移动。
3. 进入本丸击破妖术兵长，停止落石。
4. 击破中丸附近出现的敌方伏兵部队，妲己向山田山砦移动。
5. 进入山田山砦，击破妖术兵长停止龙卷。
6. 击破妲己。
7. 10 分钟内达成上述条件，贵重品在山田山砦中出现。

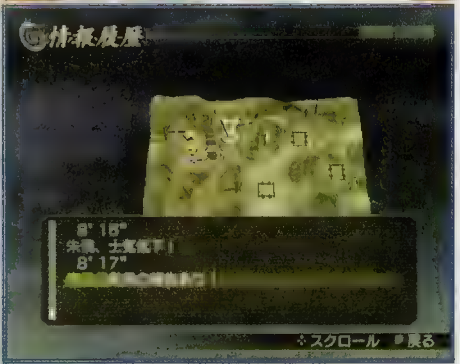
## 佛の御石の钵




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 蜀·五丈原之战 |
| 获得方法 | 作战を迅速に成功させる。さらに妖魔とその軍を迅速に击破する。 |

1. 击破中央门左侧的 4 名敌方武将(包括司马懿)，制压敌方据点。
2. 击破 2 名妖术兵长，停止龙卷。
3. 击破中央门右侧的敌方武将。
4. 击破太公望周围的敌兵，护送其到达中央门前。
5. 6 分钟内太公望成功开门。
6. 10 分钟内击破卑弥呼、妲己。
7. 贵重品在真·远吕智所在位置附近出现。

## 琥珀

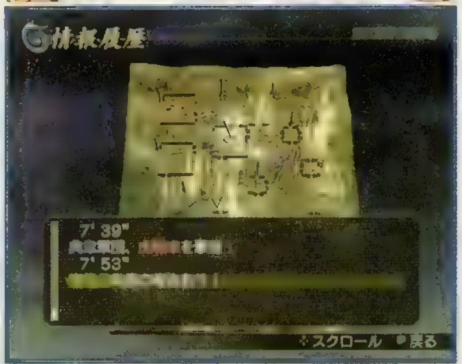



| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·汜水关之战 |
| 获得方法 | 猛将 2 人と共に作战を成功させ、敌军师を击破する。 |

1. 援护夏候渊前往火计发动地点，击破途中出现的敌方武将。
2. 夏候敦未被击破的情况下，夏候渊到达目标地点，成功发动火计。
3. 吕布军出击后，击破陈宫。
4. 贵重品在地图左上方汜水关外出现。

注：火计发动之前如果将地图中央的敌方武将全部击破的话，火计就无法发动了，务必注意。

## 孔雀石




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·贼兵之战 |
| 获得方法 | 名族を味方につけ、敌兵器を全て击破する。 |

1. 破坏 2 体虎战车。
2. 援护荀攸到达袁谭砦前，成功说得袁谭。
3. 姜维开始移动后，在其到达袁熙所在位置之前将其击破，成功说得袁熙。
4. 破坏中央砦中剩余的 3 体虎战车。
5. 贵重品在中央砦中出现。

注：最初就将虎战车全部破坏的话，就得不到贵重品了，务必注意

## 白玉环

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·小牧长久手之战 |
| 获得方法 | 風雛の作戦を迅速に成功させる。 |

1. 击破庞统周围的敌方武将。
2. 击破地图中央的敌方武将仙狸、铁鼠。
3. 援护庞统从地图右侧到达工作地点，成功发动火计。
4. 贵重品在敌方本阵上方出现。

注：火计发动之前若将中央阵地的敌方武将全灭的话，火计就无法发动了

## 风火轮

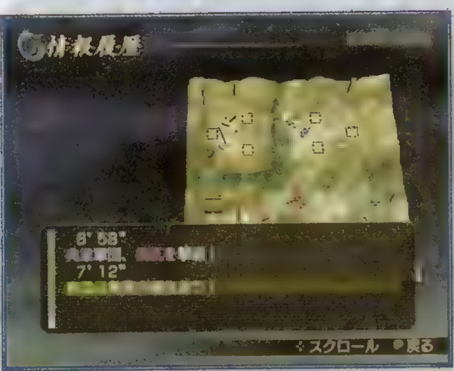
| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·邪马台之战 |
| 获得方法 | 敌の炮台を迅速に止め傾奇者を击破する。 |

1. 击破喷火炮守备头以及周围的敌方武将（离首、梼杌、饕餮），制压喷火炮。
2. 击破封锁我方援军到达据点的敌方武将（真壁重干、真壁房干、伊东政世）。
3. 卑弥呼撤退后，前田庆次在地图右下方出现，迅速将其击破。
4. 贵重品在地图右下方出现。

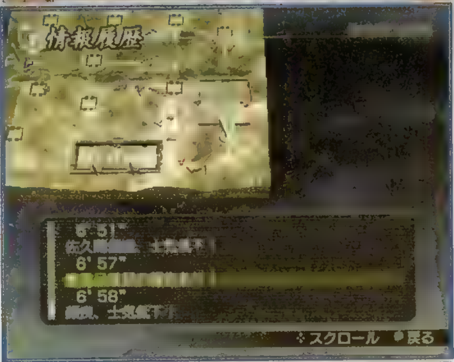
## 青龙胆

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·濡头之战 |
| 获得方法 | 前线の武将を守りつつ、妖魔とその手下を迅速に击破する。 |

1. 击退平清盛（将其体力减少到一定程度即可）。
2. 前往北西砦，击破孙悟空。
3. 击破各区域敌方妖魔武将（锈着等、隐形鬼、金鬼、骏猊、修陀、阴摩罗鬼、猪豚蛇、仙狸、水鬼、风鬼、烛阴），并且击破附近的妖术兵长。
4. 达成上述条件，且我方前线武将未败走，贵重品在地图左上方出现。



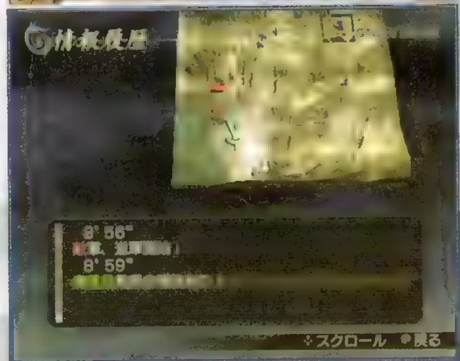

## 火鼠の皮衣




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 魏·官渡之战 |
| 获得方法 | 作战を迅速に成功させる。さらに可怜なる敌将を迅速に击破する。 |

1. 援护夏侯惠到达南砦，击破南砦敌方武将。
2. 援护池田恒兴到达中央砦，击破中央砦敌方武将。
3. 池田恒兴到达中央砦后，前田庆次开始移动，尽快将其击破。
4. 援护丹羽长秀到达北砦，击破北砦敌方武将。
5. 与中央敌武将交战，引出魏军伏兵发动三段射击。
6. 进入白马城后远吕智军主力出现，迅速击破地图右下方的卑弥呼。
7. 贵重品在白马城下方出现。

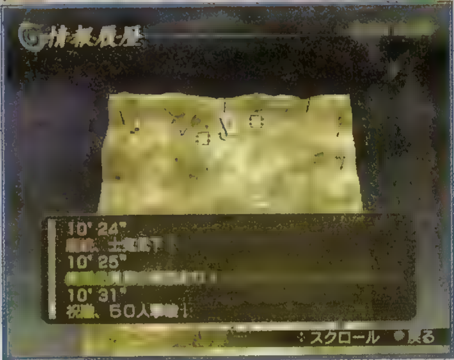
## 萤石




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·金崎之战 |
| 获得方法 | 夫由を守りつつ、作战を成功させる。 |

1. 击破石川五右卫门后将其捕缚。
2. 小乔开始向董卓隐藏的位置移动。
3. 周瑜未被击破的情况下，小乔成功到达指定位置，引出董卓。
4. 贵重品在地图左下方出现。

## 水晶

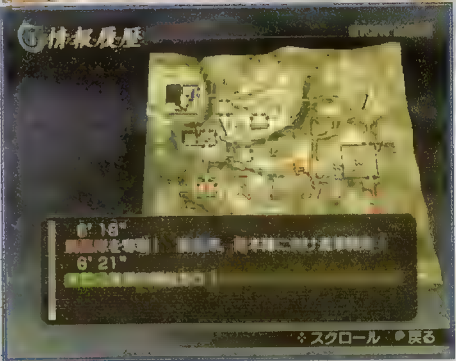



| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·南中之战 |
| 获得方法 | 作战を成功させ、風雛を击破する。 |

1. 击破曹仁，黄祖部队开始向左侧移动。
2. 孟获军团潜伏，成功发动火计后，火中敌方部队全灭。
3. 护送孟获前往目标地点，将目标地点出现的敌方援军武将全部击破。
4. 孟获到达目标地点后再次潜伏，成功发动第 2 次火计。
5. 击破往我方本阵进攻的庞统。
6. 贵重品在地图上方中央位置出现。

注：在第 2 次火计发动之前击破庞统贵重品同样也会出现

## 阴阳珠




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·桶狭间之战 |
| 获得方法 | 老いてなお盛んな猛将の作战を迅速に成功させる。 |

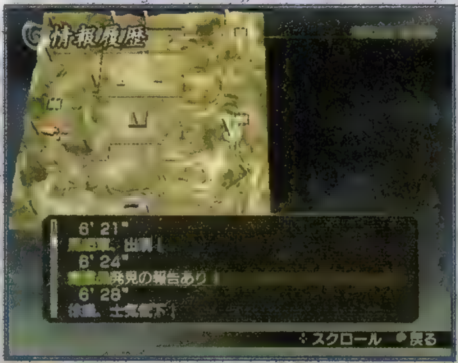
1. 石川五右卫门将我方本阵后方的瓦砾破坏后，与其一起行动，从间道前往北西砦。
2. 击破间道出现的敌方伏兵部队。
3. 石川五右卫门将北侧瓦砾破坏后，进入北西砦击破前田庆次，制压北西砦。
4. 8 分钟内达成上述条件，贵重品在地图左上方出现。

## 勾玉

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·阳平关之战 |
| 获得方法 | 可怜なる武将を迅速に击破する。 |

1. 貂蝉部队在地图右上方出现后，迅速将其击破。
2. 贵重品在地图右侧偏下位置出现。

注：地图在下页




## 白虎牙

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·山崎之战 |
| 获得方法 | 全ての味方を守りつつ、敌の先手と妖魔を迅速に击破する。 |

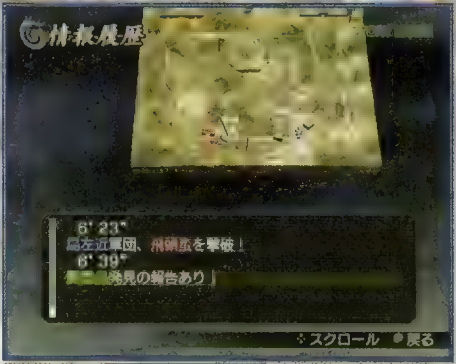
| | |
|---|---|
| 1 | 击破进攻我方本阵的敌方武将（隐形鬼、蛟、猪豚蛇、金鬼、风鬼、修陀）。 |
| 2 | 击破铁鼠、仙狸停止炮击。 |
| 3 | 击破司马懿、王双、司马昭、郭淮。 |
| 4 | 击破孙悟空。 |
| 5 | 击破孙悟空后我方武将未败走，贵重品即会在敌军本阵右上位置出现。 |

## 燕の子安貝

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 吴·赤壁之战 |
| 获得方法 | 祭坛を迅速に制压する。さらに名だたる敌将を迅速に击破する。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 击破敌方武将猩猩、以津真天（复活后可以不用理会）。 |
| 2 | 长宗我部元亲邀请援军，一定时间后我方水军到达。 |
| 3 | 击破祭坛处的敌方武将，制压祭坛。 |
| 4 | 长宗我部元亲邀请援军，一定时间后我方水军到达。 |
| 5 | 击破妲己、前田庆次。 |
| 6 | 10分钟内达成上述条件，贵重品在地图上方出现。 |

## 金




| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 战国·冀州之战 |
| 获得方法 | 敌增援と敌伏兵を全て击破する。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 击破敌援军武将修陀。 |
| 2 | 3分钟内击破敌方援军武将浑沌、猪豚蛇、铁鼠。 |
| 3 | 击破祭坛出现的敌方援军武将佐佐木小次郎。 |
| 4 | 击破右下方敌方援军武将仙狸和妖术兵长。 |
| 5 | 击破右下方敌方伏兵武将攫猿、蜈蚣姥和风鬼。 |
| 6 | 贵重品在地图中央下方出现。 |

## 青玉

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 战国·长谷堂救出战 |
| 获得方法 | 若き勇将を守りつつ、多くの敌兵を击破する。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 确保真田幸村不被敌方击破的情况下，击破300人。 |
| 2 | 贵重品在地图中央位置附近出现。 |

## 神行符

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 战国·长坂之战 |
| 获得方法 | 作战を开始した后、敌武将を迅速に击破する。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 战斗开始后援护直江兼续往船所在位置移动。 |
| 2 | 依次击破黄泉军、飞头蛮、以津真天、猩猩和前田庆次。 |
| 3 | 贵重品在船所在位置附近出现。 |

## 神气环

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 战国·虎牢关之战 |
| 获得方法 | 妖魔を迅速に击破する。さらに敌の作战を迅速に打破する。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 战斗开始后击破敌方第一阵武将。 |
| 2 | 岛左近向地图右上方移动说得织田信长，将途中的敌方武将野槌、蛟击破。 |
| 3 | 孙悟空出现后迅速将其击破。 |
| 4 | 织田军援军出现后，地图上方区域起火，将2名妖术师长击破即可镇火。 |
| 5 | 贵重品在地图左上方位置附近出现。 |

## 玄武甲

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 战国·白帝城之战 |
| 获得方法 | 军神、魔王、太阁それぞれを迅速に3方向から敌城に侵入させる。 |

| | |
|---|---|
| 1 | 击破地图左上方的董卓及其手下其他武将。 |
| 2 | 击破丰臣秀吉前进方向的敌方守备头。 |
| 3 | 击破孙悟空以及其他石阵中的敌方武将。 |
| 4 | 击破敌方奇袭部队武将（烛阴、烟罗、飞头蛮）。 |
| 5 | 击破风魔小太郎及其手下武将。 |
| 6 | 前往地图右侧击破上杉路线的敌方武将，之后击破东门守门武将，引导上杉谦信进入白帝城。 |
| 7 | 击破北门守备头，引导丰臣秀吉进入白帝城。 |

8 击破妖术兵长停止龙卷。
9 击破南门守备头，引导织田信长进入白帝城。
10 20 分钟内达成上述条件，贵重品在白帝城内出现。

## 龙の首の玉

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 戦国·关原之战 |
| 获得方法 | 作戦を迅速に成功させる。さらに敌の名だたる武将を击破する。 |

1 击破松尾山砦中白石宗实、屋代景赖、伊达成实和守备头，制压松尾山砦，停止大筒。
2 击破片仓小十郎制压南东砦，停止大筒。
3 击破伊达政宗制压东砦，停止大筒。
4 往地图左下方移动，发现前田庆次的奇袭部队后将其击破。
5 击破金鬼或隐形鬼，敌方本阵关门开门，击破关门内的妲己。
6 贵重品在敌方本阵中出现。

## 黑曜石

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·小田原城之战 |
| 获得方法 | 作戦を迅速に成功させる。 |

1 战斗开始 5 分钟内击破千叶直重和上田宪定，制压南砦。
2 贵重品在南砦右侧出现。

## 玛瑙

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·成都之战 |
| 获得方法 | 门を迅速に突破する。 |

1 击破守备头，南砦东门开门。
2 击破张苞，制压南砦。
3 刘备开始脱出，在南砦中找到工作兵长将其击破，南砦西门开门。

4 击破糜竺，成都南门开门。
5 6 分钟内达成上述条件，贵重品在成都城内出现。

## 红玉

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·川中岛之战 |
| 获得方法 | 砦を守りつつ、若き勇将を击破する。 |

1 确保东南砦不被敌军制压，击破进攻东南砦的真田幸村、仁科盛信、唐泽玄蕃和真田信纲 4 名武将。
2 贵重品在地图左下方出现。

## 定海珠

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·合肥之战 |
| 获得方法 | 作戦を迅速に成功させる。さらに猛将をすばやく击破する。 |

1 击破蒋钦、诸葛瑾和凌统。
2 5 分钟内护卫我方工作部队到达桥上进行桥破坏准备，将前来进攻的敌将全部击破。
3 桥破坏工作准备完成后离开桥上。
4 击破甘宁、张辽。
5 贵重品在中央偏上位置出现。

注：必须在桥被破坏之后才能击破甘宁和张辽 2 人。

## 吸魂沙

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·江户城之战 |
| 获得方法 | 全ての伏兵を击破し、天守上阶へ进む。 |

1 击破东南西北 4 个方向出现的敌方伏兵武将。
2 进入小天守后敌方奇袭部队出现，将奇袭部队的武将全部击破（稻姬、井伊直政和神原康政）。
3 在天守 2 阶击破伊达政宗。
4 贵重品在天守 2 阶出现。

## 朱雀翼

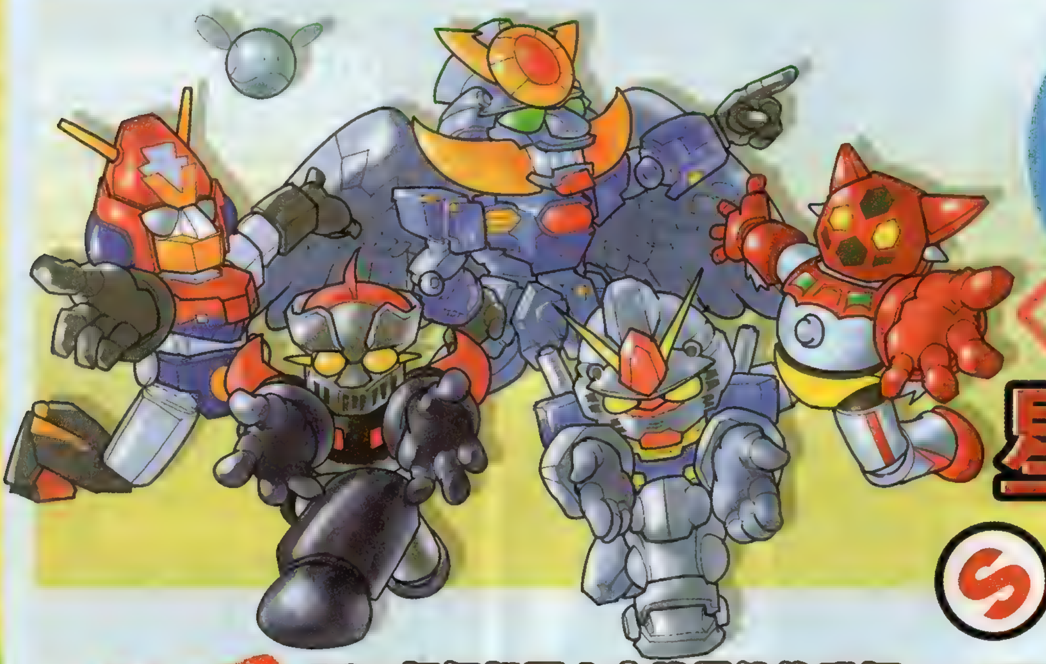
| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·夷陵之战 |
| 获得方法 | 敌奇袭部队を迅速に击破する。 |

1 击破敌方前线部队武将（夏候敦、典韦、夏候渊、许褚、曹洪、乐进）。
2 进入八阵内，曹操发动火计，奇袭部队武将开始出击。
3 10 分钟内将奇袭部队武将全部击破（郝昭、郭嘉、曹彰、荀彧）。
4 贵重品在中央砦中出现。

## 蓬莱の玉の枝

| | |
|---|---|
| 获得关卡 | 远吕智·三方原之战 |
| 获得方法 | 迅速に术を发动させる。さらに名だたる敌武将をことごとく击破する。 |

1 击破不破光治。
2 击破安藤守就和佐佐成政带领的敌方伏兵部队。
3 我方妖术兵长出现后，护送其前往敌方兵粮库。
4 击破泷川一益带领的敌方伏兵部队。
5 兵粮库开门后，击破兵粮库内敌方武将（明智光秀及其手下武将）。
6 10 分钟内妖术兵长到达兵粮库后，成功发动缩地术。
7 击破敌本阵以外的所有武将（森兰丸、森长可、蜂须贺小六、佐久间信盛、池田恒兴）。
8 贵重品在兵粮库中出现。



# 星辰的SRW团

## 贺

## PS2超级机器人大战最终作登场!!!

## 超级机器人大战Z 战魂重燃!

### 寺田贵信——“机战Z”是超级机器人大战系列全新的起点!

2008年4月19日,“超级机器人大战感谢祭2008”会场。当大屏幕上显示出“超级机器人大战Z”的标志之后,全场欢声雷动。

约18分钟的宣传片播放途中数次响起掌声与尖叫,随后寺田贵信、大张正已、绿川光等嘉宾登台进行脱口秀。在谈话中,寺田贵信说“我以前曾经说过机战系列的最终作将用‘Z’作为标题,不过这里我必须要向大家道歉,因为我食言了。这次选择Z作为副标题,一方面表示这个作品是PS2平台上的最终作,另一方面还代表它是新时代机战的起点! 无论以前是否玩过机战,都希望你们能把‘Z’作为一个全新的起点加入进来。全体游戏开发人员将竭尽全力奉献出一款令大家满意的作品。”

本次机战Z的登场作品超级豪华,新规参战的作品多达9部,下面让我们具体看一下。

**机战Z参战作品一览**

| | |
|---|---|
| OVERMAN KING-GAINER……NEW | 万能侠Z |
| THE BIG·O | 大万能侠 |
| THE BIG·O 第二季……NEW | 盖塔G |
| 无敌超人扎博特3 | UFO机器人 古伦泰沙 |
| 无敌钢人泰坦3 | 宇宙大帝GOD-SIGMA……NEW |
| 战斗机甲Xabungle | 创圣的大天使……NEW |
| 机动战士Z高达 | 交响诗篇Eureka Seven……NEW |
| 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 超时空世纪ORGUSS……NEW |
| 机动新世纪高达X | 宇宙战士巴尔迪奥斯……NEW |
| Turn A高达 | 超重神Gravion……NEW |
| 机动战士高达SEED DESTINY……NEW | 超重神Gravion Zwei……NEW |

▲OVERMAN KING-GAINER(返乡战士)

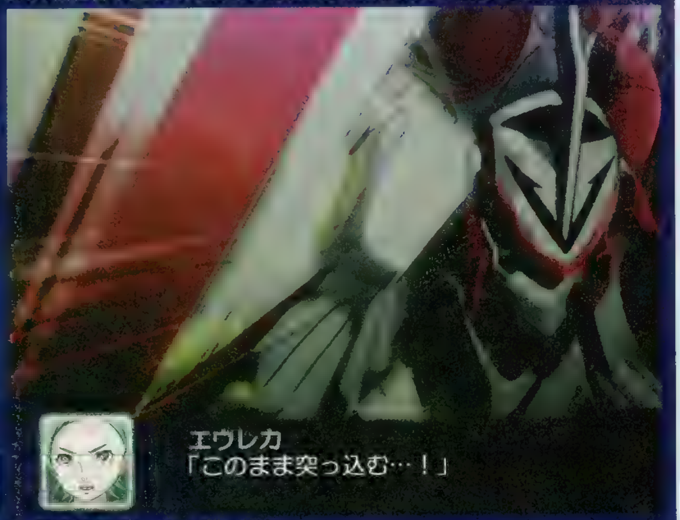
本次机战Z中富野由悠季的作品几乎占了半壁江山,除开《机动战士高达》一系不算,《战斗机甲Xabungle》、《无敌超人扎博特3》和《无敌钢人泰坦3》是富野早年的作品,也是机战中的前辈级成员。《Turn A高达》、《OVERMAN KING-GAINER》和机战α中曾经出场的《BrainPower》被称作“富野复活三部作”,是代表富野新风格的动画作品。《OVERMAN KING-GAINER》的风格和《Turn A高达》比较接近,都是那种看上去很土,实际上非常有内涵的作品。

“花样高达”《高达 SEED》的烂尾续篇《机动战士高达 SEED DESTINY》终于如愿以偿的加入了机战正传中，虽然星辰对情节不抱任何希望，但对强袭自由，无限正义，命运、拂晓等几台拉风机体还是很有好感的。希望机体的能力可以令“种饭们”满意，尤其是拂晓，会不会真有“光束无效”的究极能力呢？到时候别弄个 I-field 就糊弄过去了。

▲高达 SEED DESTINY

《交响诗篇 Eureka Seven》加入机战是星辰数个月前就预言过的，现在果然验证了。不过星辰预言的另一个作品《反叛的鲁鲁休》还没有动静，很大可能会先加入掌机版来看看大家的反应（关于交响诗篇和鲁鲁休的介绍，请参考 08 年 1 月号的非主流栏目）。寺田在接受采访时表示，机战 Z 将是全新的世界观和故事设定，舞台有点类似于“α 外传”的未来世界。在这里，星辰再次大胆预言一下——

**机战 Z 的舞台将很大程度上借鉴《交响诗篇》的故事设定，就好像 α 系列以《超时空要塞》的世界观为基础进行修改一样。**交响诗篇的世界正好和寺田所说的充满谜团的未来世界吻合，而且机战 Z 的开发始于 3 年前，故事和世界观的架构相信在那时候就应该确定下来，而交响诗篇的播放时间正好是 2005 年……在之后的 SRW 团栏目中，星辰将为大家详细解说交响诗篇的故事设定，敬请期待。




▲交响诗篇 Eureka Seven

《宇宙大帝 GODSIGMA》的加入绝对是一次意外之喜。生于 70 年代末，80 年代初的玩家小时候一定见过印有《宇宙大帝》机体却号称是“变形金刚”的不干胶贴纸，如今这部“幻之变形金刚”加入机战，实在令人感动。

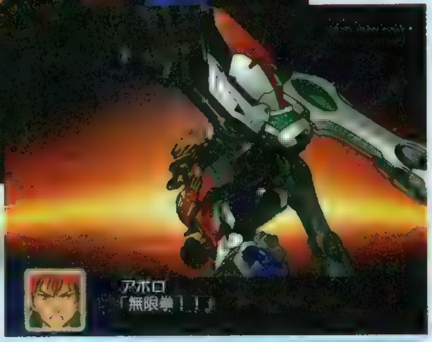
从目前公布的游戏画面来看，机战 Z 毫无疑问采用了全新的开发平台，最明显的特征就是战斗画面中的锯齿和马赛克减轻了不少，游戏画面“干净”得甚至有些令老玩家不习惯。有不少人看过游戏画面截图之后高呼“没有马赛克的画面不是机战”，当然这只是搞笑罢了。不过从这干净的画面，我们可以看出一点次世代高清的影子来。想想看，如果在 PS2 上都能达到这样的效果，那平台如果转移到蓝光版的 PS3 上，1080P 全高清的画面该是一种怎样的震撼啊！！

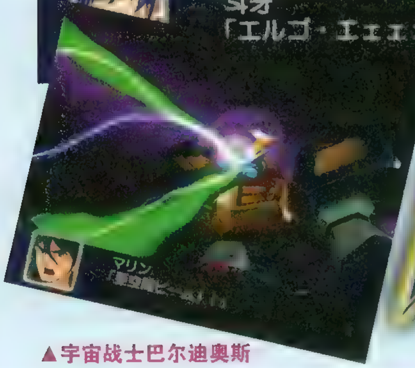
不过，新游戏画面的人物头像是最被人诟病的地方，头像未免太小了一点把。**而且这种摆放方式，怎么看都有点机战同人游戏的味道，强烈建议修改回硬派的传统风格！！**

▲超重神 Gravion

◀超时空世纪 ORGUSS

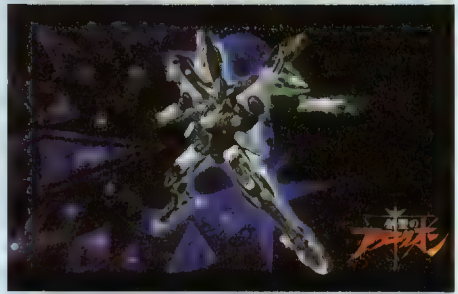
创圣的大天使▼




▲宇宙战士巴尔迪奥斯

从本期开始，星辰的 SRW 团会追踪报道机战 Z 的最新情报，同时也会为大家逐一介绍新登场的动画作品。本期将要介绍的是《创圣的大天使》和《宇宙大帝 GODSIGMA》，主讲者是破裂人偶君，鼓掌~~



**《创圣的大天使》(创圣のアクエリオン)是2005年播出的一部深夜动画，应该算是比较新的作品了。监督是以《超时空要塞 MACROSS》中的变形战斗机而大名远扬的河森正治，而音乐则是在动画界同样“神”级别的人物菅野洋子，这两个神级人物联合起来，会创造出怎样的神级作品呢？下面我们将一一道来。**

## 剧情 Story

1万2千年前，在天和地还没有分开守护的时候，亚特兰蒂斯大陆那时仍存于世上，被称为“堕天翅族”的有翼族人和人类共同生活在地球上。然而两个种族之间并不是和平相处，“堕天翅族”是屠杀人类的刽子手。于是，人类举起了反抗天使的旗帜，天使和人类的战争开始了。在惨烈的战斗中，被称为“太阳之翼”的有翼族人阿波罗尼亚斯，爱上了一名叫塞莉安的人类少女，然而阿波罗尼亚斯与“堕天翅族”的头翅是订有婚约的(囧……)。为了这跨越种族的爱，阿波罗尼亚斯毅然舍弃了自己的翅膀，并用它制造了一个拥有强大力量的机械天使 AQUARION，和人类一起并肩对抗自己的族人。阿波罗尼亚斯不仅违背婚约、而且竟反叛自己种族的行为伤透了头翅的心……凭借着机械天使 AQUARION 的强大力量，人类最终获得了这场与堕天使族战争的胜利，堕天翅族和亚特兰蒂斯大陆一起沉入海底……

就这样，1万2千年后，时间是创圣历011年，人类由于11年前那场巨大的灾难而受到了毁灭性的打击。在那场灭顶之灾中，由于南极的冰层融化，使得地球的气候发生了巨大的变化，在1万2千年前与亚特兰蒂斯大陆一起沉入海底的“堕天翅族”再度出现在世间，人类与天使的战争再次爆发。由于堕天翅族压倒性的战力，人类无法抵抗，三分之二的人类死于这场劫难中，这便是创圣历的开始。

为了抵抗堕天翅族的进攻，地球再生机构 DEAVA 按照《创圣之书》的记载，从海底遗迹中发掘出了三台可以合体的战斗机——Vector Machine，而它们合体后的机械天使 AQUARION，正是1万2千年前将堕天使族逼入灭亡绝境的传说中的兵器。能够驾驶 Vector Machine 的，必须是拥有敏锐的五感和纯净的灵魂的少年，于是8名被选中的少年，成为了人类最后的希望。而他们其中一个名叫希露维亚的女孩，正是一万二千年前的人类女子塞莉安的转生，她要寻找的，就是一万二千年前人类的救世主——“太阳之翼”阿波罗尼亚斯的转生。

故事就从一次相遇开始，在希露维亚的面前，一名充满了野性的红发流浪少年出现了，而他的名字也叫“阿波罗”……

## 机体 Machine

AQUARION(アクエリオン)是一万二千年前由阿波罗尼亚斯用自己的翼制造出来的、对抗堕天翅族的最终兵器。它由三架 Vector Machine 战机合体变形而成。

**Vector Solar**:Vector Solor 战机能够将驾驶者的“气”和“特异功能”增幅，主驾驶员一般都是阿波罗。

**Vector Luna**:从名字上也可以看出，该战机的搭乘者多为女性，在剧中以希露维亚居多。它要求的相应能力是“感性”和“回复力”。

**Vector Mars**:该战机对驾驶员的要求是“知识”、“作战指挥能力”和“思考力”，主驾驶员一般为希露维亚的哥哥席里乌斯或是足球明星皮埃尔。

三台 Vector Machine 以不同的叠放次序进行变形合体，便会组成三台不同形态下的 AQUARION。以 Vector Solar 为上半身合体出来的形态称为“Solar AQUARION”；以 Vector Luna 为上半身合体出来的形态称为“AQUARION Luna”；以 Vector Mars 为上半身合体出来的形态称为“AQUARION Mars”。这个特点让人一下就想到了盖塔，没错！河森正治本人在接受采访时就公开说过，这种合体的理念正是为了向盖塔致敬。(可以想像一下这次的机战Z中应该会加入盖塔合体和创圣合体之间的恶搞剧情，真是很想看到流龙马看到创圣合体时的表情和台词啊……)

河森正治不仅是设计变形机体的专家、在玩具界也是设计变形合体玩具的高人，人称“变形之河森”。由他设计的 THS-02 擎天柱和 MP03 红蜘蛛就是变形金刚玩具中的经典之作。据说正是他当年试着用纸制作盖塔时发现盖塔的合体很难再现，才萌发了“什么时候能设计出自己的合体玩具”的想法，而《创圣之大天使》就是在这种想法的驱动下诞生的。顺理成章的是，可以完全变形合体的超合金玩具 AQUARION，也是与动画同步开发的，名称是“GD-99——DX 超合金创圣合体 AQUARION”，可以说这个玩具也算是实现了河森本人一直以来的怨念吧，有钱的玩家可以去买来感受一下河森式变形玩具的魅力。不过超合金系列玩具的价格可不是一般的贵……

## 特点 Peculiarity

**接下来的篇幅，我们将从几个方面来看看“创圣”这部作品的与众不同之处。**

### 1 3D 的战斗画面

“创圣之大天使”中的战斗画面都是以卡通渲染的全 3D 方式来表现的，继承了河森式飞行战斗动画的特点，非常华丽。然而，由于机战中都是 2D 的战斗动画，将“创圣”2D 化后是什么效果呢？我们只有拭目以待。

### 2 《创圣のアクエリオン》，动听的主题歌，感人的歌词

“创圣”的主题歌“创圣のアクエリオン”，由岩里祐穗作词、菅野洋子作曲、AKINO 演唱。别的不说，菅野洋子这个名字就是精品的保证。而且不仅是曲调优美，歌词也写的相当的出色：“一万二千年前就爱上你，八千年逝去、这份心情愈加深切；一亿二千年后仍会深爱着你，自从那天与你邂逅，我的地狱中、乐声便不曾断绝”，如此煽情的歌词打动了众多 FANS 的心灵，这几句歌词至今仍被众多的 FANS 于各处引用。甚至有人说，河森这个腐叔乱编的创圣，真是糟蹋了如此优秀的一首歌曲。

### 3 BL?

终于提到这个词了……咳……其实我很不想说这个，然而提到创圣，BL 就是无法回避的话题。阿波罗尼亚斯与头翅的婚约，两个男人有婚约，其中原因我没有研究，还是让腐女们去发挥吧。当然也有纯洁的人士指出，他们都是天使，天使是没有性别的……咳……就算天使是像短笛大魔王那样生蛋，好歹也应该是一男一女吧，两个男的结婚，这叫什么事儿?!

当然，创圣中远不止 BL 这么简单，还有 GL、恋兄癖、自恋……这就是赤果果的毒作啊，这真是要加入机战大家庭的机器人动画作品吗？寺田胖子在走投无路之下终于把眼光投向腐女市场了么?

### 4 8 个驾驶员、3 部机体

创圣中一共只有 3 部 Vector Machine，然而却有 8 名候补驾驶员，僧多粥少这个现象似乎在机器人动画作品中还比较少见。虽然一般还是以阿波罗、希露维亚、席里乌斯为主，但剩下的五个人也还是经常有出战的机会的。在动画中，可以随时利用“瞬间转换”进行驾驶员的更替（然后被换下的那位就被赤果果地扔回基地了……）。我想知道的是，这一点在机战 Z 中将如何表现呢？难道在战斗中也可以随时换驾驶员？哦耶……

### 5 令人“飘飘欲仙”的合体

创圣除了服务腐女之外，当然也少不了正常向的“服务”。

“合体”是《创圣之大天使》中最重要的主题。这个合体不仅仅是三部 Vector Machine 的合体，更是指三名驾驶员心灵的合体。当初这部动画的宣传词就是“想与你合体……”，这不禁让人想起了《EVA》中那句无限暧昧的名言“想和我合为一体吗？那是件很舒服很舒服的事哦……”。

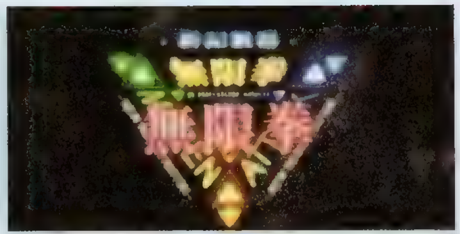
在设定中，当合体开始后，三名驾驶员便会进入一种“恍惚的、飘飘欲仙”的境界中。所以，创圣的合体，真的是一件“很舒服舒服”的事情啊。怪不得那 8 个驾驶员一听到出击命令，便仿佛大学食堂开饭那样一个个争先恐后地去“抢”机体，看来那合体的滋味真是爽的妙不可言，让人欲罢不能（估计和《大剑》中觉醒时如同高潮一般的快感差不多）。不信，从动画中合体时三人的表情就可以知道，不仅是表情，声音也……“好紧”、“飘飘欲仙”、“ki-mochi！”……相信机战 Z 中一定会用“美丽”的驾驶员 cut-in 特写再现这一“飘飘欲仙”的情景，桀桀桀桀。

原作中有一个“引人注意”的细节。在第 6 话中，开始是希露维亚、皮埃尔、席里乌斯三人合体，公主希露维亚边爽边高叫“真棒”；当皮埃尔被排出换成是阿波罗与二人合体时，希露维亚高叫“更棒”……看来我们的男主角果然是更强的男人啊……

已经有网友反映，自己在家里看《创圣之大天使》的合体片段时，被老妈发现大怒，怒斥其在看工口片，各位朋友，在家看时还是把声音开小点吧……

### 6 超囧的招名

创圣中的招式之多、招名之怪异，已经不能用“囧”来形容了。在出招时不仅主角会高呼招名，屏幕上更会以特殊的字体显示。在宣传图片中的“无限拳”还是最正常




的名字，当帅哥席里乌斯用剑使出“嫉妒变性剑”的招式时，相信疯狂得想马上去勒死河森正治的人不在少数。当然让人浑身冒汗的招名还远远不止这两种，大家看看下面的图就知道了。现在关心的就是机战中能够收录多少个这样“强大”的招式。

里面的一个招名“失恋速攻”相信能引起众死死团员们的注意，这招可以改名成“情侣去死去死拳”，……

关于阿波罗使出的“无限拳”、“超 3D 无限拳”（还真是 3D 的哦，字体都是 3D 的），由于其设定过于扯蛋（拳头可以无限伸长，像跟踪导弹一样追着敌人打，最后竟将其打到月球上去，并打出一个大坑来），已经突破一部分观众能够容忍的极限，甚至连柳田理科雄（就是著名的“空想科学读本”的作者）都专门写了文章来论证它，这篇文章被登在创圣的官网上，有兴趣的朋友可以去找来看看。另外，这张很扯的招式已经确认将在机战 Z 中出现，并且真的是一直把敌人打倒月球上去了……

### 7 相关作品——OVA《创星のアクエリオン》和剧场版《创星神话》

在《创圣的大天使》完结后，又于 2007 年推出了沿用其世界观的 OVA 作品——《创星的大天使》（创星のアクエリオン）。据称 OVA 版原意只是想单纯的制作成 TV 版的总集篇，然而在制作过程中河森又有了新想法，于是最后推出的“创星”是一部沿用了 TV 版背景和部分设定的“另一部作品”。一些人物在 OVA 版中的设定相比 TV 版已经发生了巨大的变化，简单来讲，“创星”之于“创圣”，也可以理解成“多元变奏曲”之于“翼神传说”。当然，“创星”对 TV 版的改动，要比“多元变奏曲”更大。

“创星”由上卷“背叛之翼”和下卷“太阳之翼”构成。之后以“创星的大天使”为基础，又制作了剧场版《创星神话篇》，由“创星神话”和搞笑短篇“一发逆转篇”构成。

创圣的大天使，这是一部前所未见的“机器人”动画。

# 小瑶的流行看板

（形象暂定图）

要不要去家乐福呢，要不要去家乐福呢？(DRAGON：上班的时候不要发呆）啊～～～啊，对不起，对不起 >_<！大家好，我是小瑶，我们又见面了！一眨眼，小遥已经在杂志上做了三期的栏目咯。有读者来信支持小瑶，担心小瑶会被这里的怪叔叔们欺负，让我要小心死死团总部的怨念(感动 ING，小瑶在此谢过了 T_T)。也有读者怀疑我的存在，还有教主在掌机栏目里发表对我的不满，更有 fei 乱讲我是两个美编姐姐的集合思念体(fei：不，是三个)，叹气，实习的艰辛苦辣真是只有自己才知道呢，但无论如何，小瑶一定会坚持下去，做好我的流行看板(走自己的路，让别人说也不是很开心的事儿，为什么大家对小瑶这么苛刻呢 555555～～～～)。最近的流行事件，我们要从"奥运火炬事件"在全国各地流传开始说起，这个由于 fei 团长已经在他的非主流中提到了，所以我就不具体详说了，至于要把家乐福买穷这个爱国行为，小瑶我呢是坚决支持的啦，哪里打折哪里就哪里就有小瑶哦！！

## 2008 年 4 月 14 日～ 4 月 20 日 动画收视排行榜

| 动画名称 | 播放电视台 | 播放日期 | 播放时间 | 播放分钟 | 平均收视率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 海螺姑娘 | 富士电视台 | 2008 年 04 月 20 日 | 18:30 | 30 | 18.2 |
| 樱桃小丸子 | 富士电视台 | 2008 年 04 月 20 日 | 18:00 | 30 | 13.9 |
| 召唤超级暴风雨·蜡笔小新 60 分钟特别版 | 朝日电视台 | 2008 年 04 月 18 日 | 19:00 | 54 | 11.6 |
| 海贼王 ONE PIECE | 富士电视台 | 2008 年 04 月 20 日 | 9:30 | 30 | 8.7 |
| 名侦探柯南 | 日本电视 | 2008 年 04 月 14 日 | 19:30 | 30 | 8.1 |
| 怪怪怪的鬼太郎 | 富士电视台 | 2008 年 04 月 20 日 | 9:00 | 30 | 8.0 |
| 救难小英雄 | 日本电视 | 2008 年 04 月 14 日 | 19:00 | 30 | 7.1 |
| 口袋妖怪 DP | 东京 | 2008 年 04 月 17 日 | 19:00 | 30 | 6.9 |
| 火影忍者疾风传 | 东京 | 2008 年 04 月 17 日 | 19:30 | 27 | 6.1 |
| 棒球大联盟 | NHK 教育 | 2008 年 04 月 19 日 | 18:00 | 25 | 5.9 |

哎呀呀呀，动画就是给小孩子的娱乐嘛，看看 4 月底的日本动画收视率排行榜就知道了，除了海贼王 ONEPIECE 和火影忍者疾风传这两个少年动画之外，其他都是清一色的儿童动画。就拿排在第一位的海螺姑娘和紧跟其后的樱桃小丸子来说吧，只要有小弟弟小妹妹的支持，就会一直霸占排行榜的前两个位置。有人会问：为什么海螺姑娘一直会有这么多孩子关注呢，其实这和日本的动画历史有关哦，这有着极长播放周期的海螺姑娘是很多日本家庭的家长小时候都会看的作品，和自己的小孩一同看儿时的节目是一件多么幸福的事啊。小瑶：我结婚之后也要带自己的正太儿子看樱桃小丸子 M_<M

(饭饭君：还是生女儿好啊！！ Aice：女儿以后长大了可以给她穿女仆装啊，男孩嘛……也不是不可以。小瑶：你们这些 BT，不要想碰他！-v-# fei：那么认真，搞的跟真的一样，八字还没一撇呢。)

▲樱桃小丸子，我的最爱。

◀这周名次上升最快的《海贼王》，其实和上周的收视率一样，倒是同类型的《火影忍者》能挤进前十真是不容易呀。

## 2008 年 4 月 14 日～ 4 月 20 日 日剧收视排行榜

| 名称 | 播放电视台 | 播放日期 | 播放时间 | 播放分钟 | 平均收视率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 极道鲜师 3　55 五周年纪念节目 | 日本电视 | 2008 年 04 月 19 日 | 21:00 | 84 | 26.4 |
| 笃姬 | NHK 综合 | 2008 年 04 月 20 日 | 20:00 | 45 | 22.4 |
| 木曜剧场·最后的朋友 | 富士电视台 | 2008 年 04 月 17 日 | 22:00 | 54 | 15.9 |
| 电视连续小说·瞳 | NHK 综合 | 2008 年 04 月 17 日 | 8:15 | 15 | 15.0 |
| 桥田寿贺子电视剧冷暖人间 | TBS | 2008 年 04 月 17 日 | 21:00 | 54 | 14.5 |
| 女人四十 | TBS | 2008 年 04 月 18 日 | 22:00 | 54 | 14.2 |
| Puzzle | 朝日电视 | 2008 年 04 月 18 日 | 21:00 | 69 | 14.1 |
| 水户黄门 | TBS | 2008 年 04 月 14 日 | 20:00 | 54 | 13.8 |
| 月曜黄金档·狩矢警部 4 京都阿修罗王杀人事件 | TBS | 2008 年 04 月 14 日 | 21:00 | 114 | 13.6 |
| 土曜日剧场·天才刑事野吕盆六 2 | 朝日电视 | 2008 年 04 月 19 日 | 21:00 | 111 | 13.6 |

和波澜不惊的动画收视率排行榜的相比，日剧收视率排行榜真可谓是翻天覆地的变化呀。自《没有玫瑰的花店》最终话播出后，本以为其他剧集会紧追笃姬的身后争夺第二名的位置，但《极道鲜师 3》的一骑绝尘让稳稳持有 22% 高收视率的《笃姬》都甘败下风，真是让人刮目相看。在大河剧占领日剧收视排行榜重要位置的近几年，有这样一部校园师生剧出现实属不易啊！(比起那些穿古装衣服的呆板大叔演的大河剧，小瑶还是更喜欢穿制服的年轻 GG 们呀，星星眼 ～～～～～ 梵天：切……真是花痴娘)。电视连续小说的位置没有发生变化，依然占据着第四的位置，毕竟

有着固定群体的支持。而《女人四十》这个大妈剧集能冲到第6是小瑶我想都不敢想，汗，是不是我老了的时候也要坐下来看这个，啊~~~啊太可怕了！不要啊！（梵天：捏哈哈……我等着那一天呢 fei：她到那天的时候，你就在土里了。）

## 恶搞校园剧《极道鲜师》剧情介绍

人生就像这片海，时而平静时而波涛汹涌，这样的日子无止境的持续着！

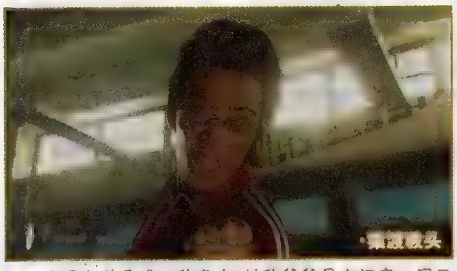
不要失去希望，你们有力量超越任何困难，要相信自己的能力，明白了吗？

带眼镜的女子站在宽阔的草原的中央，握紧拳头大声向身后的学生宣读着自己的人生哲理。

女子身后的外国学生满头问号："老师你能说英语吗？我们完全听不懂啊！"

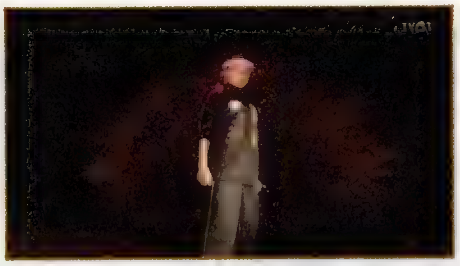
这个叫山口久美子的女教师掏出英语辞典查着自己的需要单词："给我点时间！"

……可惜手忙脚乱的她还是在下一秒就被学校开除了。




山口久美子唯一的亲人，她的爷爷是大江户一家三代传人——黑田龙一郎，现在过着隐居生活的男人。作为第四代传人的山口由于不想继承爷爷的古代黑道事业，为此离家出走实现自己的教师梦想。不懂英语的她在国际学校的教学四处碰壁，最终还是被炒了鱿鱼。与此同时，无法制服赤铜学校3-D班不良少年的猿渡教头被搞的焦头烂额，为了不被理事长开除，他不得已寻找自己的学生山口久美子老师回赤铜学校拯救这个烂摊子。于是就在久美子走投无路的时候，猿渡教头在国际学校的旁边找到了刚被解雇的山口。

接受了猿渡教头的邀请后，山口决定临行前回家看看爷爷。猿渡教头看到黑田龙一郎的阵势被吓的屁滚尿流，想到自己答应理事长找的是正统老师，冒死请求黑



田龙一郎以及他的手下隐藏山口为黑道家族传人的秘密。为了实现大小姐的理想，手下们忍痛答应了下来。就这样有着黑道背景的久美子来到了赤铜学校开始了人生新的挑战，3-D班这个学校最黑暗的角落，是无数教师的"坟场"，唯独有着黑道经验的山口久美子才能全身而退，山口久美子是否能够创造GTO的教师神话呢，让我们拭目以待吧！

（小瑶：其实班级里的不良少年也是这部日剧中的主要角色，这些学生虽然很淘气，但是都很帅，我也想像久美子那样去当超人女教师，就算不让发生师生恋，看看这些小帅哥也好呀，有一种在玩美少年养成计划的感觉啊！以后《极道鲜师》就要改名字叫《小瑶的男后宫》了，哦呵呵呵 ~~~~~~）

（众人：……）

## 2008年4月14日~4月20日　日本游戏销量榜

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 类型 | 游戏厂商 | 发售日 | 本周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Wii | 马里奥赛车 | Wii | 任天堂 | 2008年4月10日 | 20万1508 | 80万9655 |
| 2 | PSP | 怪物猎人携带版2ndG(含同捆版) | ACT | CAPCOM | 2008年3月27日 | 12万3855 | 170万5728 |
| 3 | DS | 我们是考古学家 | RPG | 任天堂 | 2008年4月17日 | 3万5363 | 3万5363 |
| 4 | Wii | WiiFit | ETC | 任天堂 | 2007年12月1日 | 3万2445 | 186万0994 |
| 5 | PS2 | 无双OROCHI魔王再临(含限定版) | ACT | KOEI | 2008年4月3日 | 2万4474 | 30万8970 |
| 6 | DS | 口袋妖怪突击队 | ACT | 任天堂 | 2008年3月20日 | 2万1364 | 44万9095 |
| 7 | DS | DS美文字 | ETC | 任天堂 | 2008年3月13日 | 1万5254 | 16万1397 |
| 8 | Wii | DECA SPORTA 十项全能 | SPT | Hudson | 2008年3月19日 | 1万4161 | 13万6736 |
| 9 | Wii | 任天堂大乱斗X | FTG | 任天堂 | 2008年1月31日 | 1万2703 | 160万4400 |
| 10 | Wii | Wii Sports | SPT | 任天堂 | 2006年12月2日 | 1万1669 | 287万5058 |

这周的明星虽然是Wii上的《马里奥赛车》（同样也是上周的明星，首周销量60万，还是可爱的游戏呀！），但这个月的销量明星绝对是CAPCOM的《怪物猎人携带版2NDG》。3月27日发售的怪物猎人最新作没用上一个月的时间现在就卖到了170万，这在PSP上真是千年难遇呀。编辑部的小编GG们现在的口头禅已经是"集会所1打XX龙，来不来战！"虽然小瑶的动作游戏水平超烂，为了紧跟流行，也拿着粉色的PSP进去打了几个任务，被几只猫拖回家之后，就被警告只能在家里呆着了（小瑶不想只当后勤呀呀呀 T v T）。最后，小瑶要说：如果你拥有一台PSP，机器里还没有《怪物猎人携带版2NDG》那就真的太没有水准了。

## 2008年4月18日~4月20日 北美电影票房榜

| 本周名次 | 上周名次 | 周数 | 片名 | 公司 | 周末票房 | 累计票房 | 上映院线 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | – | 1 | 《功夫之王 》 | 狮门 | 20,870,000 | 20,870,000 | 3151 |
| 02 | – | 1 | 《忘掉负心女》 | 环球 | 17,348,000 | 17,348,000 | 2798 |
| 03 | 1 | 2 | 《灯红酒绿杀人夜》 | 索尼 | 9,100,000 | 32,564,000 | 2700 |
| 04 | 2 | 2 | 《88分钟》 | 索尼 | 6,800,000 | 6,800,000 | 2168 |
| 05 | 3 | 2 | 《尼姆岛》 | 20世纪福克斯 | 5,650,000 | 32,857,000 | 3277 |
| 06 | 4 | 5 | 《决胜21点》 | 索尼 | 5,500,000 | 69,984,000 | 2903 |
| 07 | – | 1 | 《地头蛇》 | 福克斯探照灯 | 4,000,000 | 19,879,000 | 2469 |
| 08 | 5 | 2 | 《霍顿与无名氏》 | 20世纪福克斯 | 3,500,000 | 144,407,000 | 2670 |
| 09 | 6 | 3 | 《驱逐进化论》 | RM | 3,153,000 | 3,153,000 | 1052 |
| 10 | 8 | 4 | 《傻瓜》 | 环球 | 3,022,000 | 26,578,000 | 2798 |

小瑶临时决定增加北美电影票房榜的目的是为了让大家最近在流行什么电影，因为连编辑部的怪叔叔们偶尔都来问小瑶最近去电影院该看什么电影好，看来是有补课的必要咯。五一前最受关注的电影就只有李连杰和成龙大哥联袂主演的《功夫之王》，《功夫之王》不光在国内院线有着不俗的票房业绩，在北美这块崇尚功夫的国土上依然受到了很多影迷的喜爱，毕竟功夫在外国就是中国文化的一个民族标志呀。大家不要过分在意穿越故事的剧本合理性了，就冲着李连杰和成龙这两位功夫影星的对决也有去看看的必要呢。（什么？不是动作片，是童话？那就童话吧，啊哈哈哈 ~~~~汗。）

所谓大"赏",其实是欣赏的赏。最近女仆文化越来越火,女仆咖啡店全国各地如雨后春笋般出现,生意好得不得了,还上了各大网站的新闻,成为了焦点话题。

女仆确实萌,不管是3D的还是2D的,这种文化就是要发扬光大才好。这次Aice的小屋就给大家搜罗了一些女仆的图,乱七八糟的什么都有,有的连我自己都不知道是谁画的或是哪个游戏里的,大家就看个高兴,不要深究了。

这张图的重点在于这白色的牛奶(还是别的什么东西),特别是大腿上的那些,配合白色长袜和绝对领域,再加上一副"快来吃我吧"的表情,简直是让人胃口大开,食欲大增啊。

这个图我就知道了,一看就是伊藤野伊织(いとうのいぢ)的作品,画于2003年(废话!图上写着呢),这家伙从2001年开始就给各大动漫杂志画插画,画得还很不错,深得全国宅男喜爱,这图明显也是某个邪恶杂志上的图。为什么说邪恶呢,看女仆身下的那一滩水就知道了,至于这水是从哪里来的嘛……嗯这个就只有作者才知道了。

自古以来双胞胎姐妹都是动漫作品里不可或缺的萌点,大部分是长着相通的脸,但性格截然相反,比如CLANNAD里的杏和椋。图里这一对姐妹显然也是这样,站在前排被袭胸的一看就是个受,后排的姐姐就对她内向的性格加以调教。……以上都是杜撰,这俩姐妹是哪个作品里的我也不知道。

这个我认识!是TONY大神给某邪恶画集画的封面!TONY的大名大家一定都非常熟悉了,他笔下的人物个个都有着让人心跳加速血液上涌的本领,而且经常摆出一些常人见所未见的新奇姿势。每年TONY大神都会在COMIC PARTY上面卖自己画的同人画集,这东西也是宅男们争相抢夺的对象。

嗯……经过这几期的伪娘轰炸，大家一定对《HAPPINESS》里的渡良濑准这个伪娘已经非常熟悉了，这张图就是她(他)身穿女仆装为大家杀必死的画面了，其实不去想她(他)下面的那个东西的话，还是很萌的一个女仆。

(FEI：你能不去想嘛？啊?!

梵天：我就觉得没什么啊，有那个也没关系嘛，只要萌就可以了)

什么？旁边还有一个人……她是谁？

大家来拜吧，长门大萌神驾到了。黑白相间的蕾丝女仆装实在是太称大萌神了，再加上黑色的长丝袜绝对领域、半隐半露的小可爱，大萌神的萌度又上升了一次档次。顺带一提，大萌神头上戴的耳机是铁三角的AD300……

世界和桂的华丽女仆装，不过世界全藏到桂背后去了，整个图最突出的部分就是桂胸口的两座大山。这两人本来关系挺好，没想到后来为了一个人渣反目成仇，互相残杀。看到这张图，我不禁想到桂剖开世界的肚子时的表情："让我看看这里面有没有孩子。"然后一阵寒颤……

在一个风和日丽的早晨，我刚通宵加完班，从民光商厦里走了出来，突然踩到一块香蕉皮，滑了一跤。

"你没事吧？"一个身着紧身女仆装的双马尾美少女走了过来，用她水汪汪的大眼睛担心地看着我。

这时我不禁心跳加速，紧张得一时说不出话来，隐约之中我似乎看到一些白色蕾丝花边以及粉红色的小块布料……

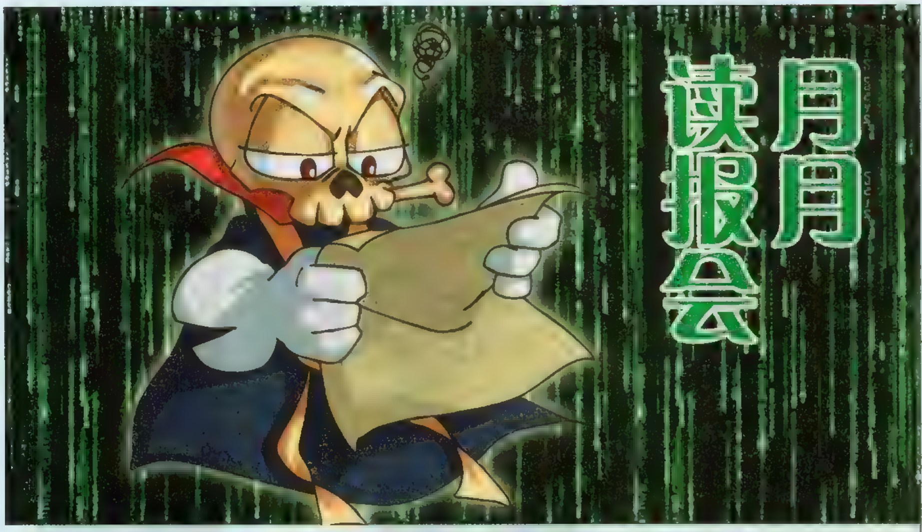
(FEI：你怎么不去写YY小说，民光商厦门口会有女仆？我在这里干了5年怎么都没遇到过？)

这张也是一个来历不明的女仆，出生（作者）不明，所属（作品）不明！一看就是个新来的，你看那拖把使得就不利索，一下就把裙子挑起来了。这下春光大泄呀，小女仆的纯白吊带丝袜一览无余。说到这女仆啊，就一定要穿吊带袜，不然不正宗啊。你说是不是，FEI。（FEI：关我什么事！）

一看这女仆装真熟悉啊，以前我在非主流里曾经介绍过一个女仆游戏《パルフエ》，里面的女仆就穿得这套衣服。但是这图里不是那游戏，而是前作《CHOCOLAT -MAID CAFE "CURIO"》里的人物。这个女仆装非常传统，要不是女仆主动把裙子撩起来，你啥也别想看见。

这个我可知道得清楚啊，《MEMORIES OFF 5#》游戏发售时同时发售的电话卡！里面两个女仆分别是明日香和，这张图我找了好久啊，当时网上只有电话卡的样图，后来有人买下电话卡之后扫描放出来，我们才有得看了。

这两位是女仆的元老级人物了，《魔力女仆》里的麻帆，她最著名的一句台词就是"H是不行的！"。当时女仆还没有现在这么火啊，麻帆有这么高的人气不容易。可惜这动画到最后烂尾了，搞了个莫名奇妙的结局，看得人非常不爽啊。




大家好，这里是月月读报会。虽然本期是合刊，但下个月杂志还会照常出，所以我并不打算今次就做两页，而且……写两页多累啊……关于上期的读报会，有不少读者来信说"看不出哪个新闻是假的"，还问我"是不是就是你说'有假'这条是假的"——口胡，我像是这么没品的人么！真的有一条是假的呀！不过我更遗憾的是，咋就没人来信跟我说这条火星老笑话呢——"愚人节那天，我给女朋友发了两条短信，第一条是'对不起，我觉得我们不合适，我们分手吧'，第二条是'愚人节快乐'——可第二条没发出去！！"

## 五四青年节放假半天

去除了五一黄金周之后，原本被淹没在五一七天假里的五四青年节也就显眼了起来，大家看到一个新闻说，团中央已经决定5月4日全国青年放假半天，而放假的年龄范围——14-28周岁！这个消息令年龄前面已经带上了"3"的DARGON极其郁闷："有没有搞错?！为什么28岁以后就不算青年了?！那全国十大杰出青年怎么就能把年龄放到39岁的？一点都不人性化嘛！"

众人同情地走上去和他握手："反正你也评不上全国十大杰出青年……"

"但是我有那个权利，权利呀！"

"你的权利早就被剥夺了……"

"你们以为自己离'28'这个数字还有多远么？"DRAGON恨恨地诅咒着，"最多的也就两三年吧，哼哼，哼哼哼！！！"

于是整个办公室成功地陷入了低沉的情绪中。

"五四不许放假啊……"

"……没指望会放……"

## 时空管理局再度渎职！

虽然有时空管理局严防死守，在上次嘉峪关出现离谱的一亿头奖后这种离谱的超时空中奖沉寂了一段时间，但所谓百密一疏，终于在4月23日还是出现了时空乱流，被人穿越了……就在这天下午，重庆市一位彩民采用追加手段，凭借630元投入，以10倍倍投的方式，卷走了体彩大乐透奖池里8000多万的奖金！实在是惨无人道，惨绝人寰，我要是知道这人是谁，定然要在他腿上写一个大大的惨字！

为什么！为什么我们辛辛苦苦还是没有钱！人家600多块就能拿回8000万！要不说天理何存呢……而且，居然是投注10倍！你说，要不是时空穿越者，谁能这么有把握！！

在这里，我代表游戏日全体编辑，诚恳地向所有看到杂志的读者请求，如果你们有谁是来自未来的，请告诉我一期彩票的头奖号码吧，一期也好啊！我肯定不会出卖你的！！

## 要不要抵制家乐福？

前段时间，北京奥运火炬传递在欧洲遇到的不愉快事儿闹得沸沸扬扬，我们都很诧异，欧洲尤其法国不是跟中国的关系一向还不错吗，这次巴黎传递怎么就跟所有法国人都吃错了药一样？不解归不解，这事情至少证明了两点：第一，一向自诩"客观公正"的西方媒体果然是双重标准，这次尤其做得赤裸裸连伪装都不要，硬生生把尼泊尔的警察指认为中国警察，把七八年前武警协助拍电影的照片生划到现在来当证据，他们莫非以为现在的中国人还跟三十年前一样全都看不到境外报道呢？第二，老外的大脑比我们想的简单，被本国电视台报纸一煽动，被那群拿着雪山狮子旗的家伙一吹，脑袋立马就跟着热起来了，还真以为达赖喇嘛是什么被迫害的好人了，他统治时期真的就黄金时代了——可惜电视台去采访，问"你知道西藏的位置吗？"几个刚刚还高喊"西藏自由万岁"的法国人就真敢把手指到美国去："这儿……吧？"这到底是瞎凑的什么热闹！更别说亲自到西藏来看看了，拉萨博物馆里陈列的，当年农奴被达赖一帮人砍下来的手你不想看，至少可以看看西藏人民现在到底是什么生活吧，很可惜，他们根本没考虑这个，全是一群跟着嚷嚷的猪头。

然后话就要扯回到标题上来，最近网上有一个声音很高，那就是"为了表明我们的立场，我们要抵制法国商品！比如法国投资的超市家乐福！"然后跟着就有一条更具体的声音："听说法国政府准备拿出两千万美金，家乐福总部自己再拿出五百万美金，用于五一降价促销，听说家乐福高层很狂妄，让中国人在五一降价中挤破家乐福，最好踩死几个人！法国电视台也在积极做准备，拍摄中国人到家乐福疯狂购物的镜像，让中国人自打自的嘴！"当然这消息后面多半会跟一句"是中国人的就顶！是中国人的就转发一百个好友！"

……靠，这消息还附带剥夺国籍功能的？太可怕了。好吧，就算这条全是"听说"的消息是真的，就算家乐福发声明说"我们从来没有支持过达赖，我们一直热爱中国人民"都是在说谎，家乐福这群法国人太可恨了，让我们来抵制家乐福——抵制家乐福的什么呢？家乐福中国店卖的几乎全是中国商品，站的几乎全是中国员工，中国店的营业额只占家乐福在全球销量的3%，要说这个抵制能让家乐福破产，肯定是不大现实，让中国企业和员工也跟着受损失可能性倒不小。

但我还是很想问一句，为什么只有家乐福呢？法国在中国的形象代表就只有家乐福了么？雪铁龙，雷诺，标致，人头马，轩尼诗XO，路易斯威登，香奈儿，欧莱雅，皮尔卡丹，爱马仕……甚至还有同样来自法国的超市欧尚！怎么就没家乐福这么倒霉呢？再极端一点，祥云火炬设计者里也有法国人，我们干脆换一个火炬？国家大剧院的设计者是法国人，那我们把它拆了？现代奥运会的发起人顾拜旦也是法国人，要不我们索性连奥运会一起抵制算了？而且这次王八蛋的还有英国和法国，美国CNN也混蛋……当然啦，就我个人而言，把美国从地球上抹掉那是最解气的，但做不到啊……

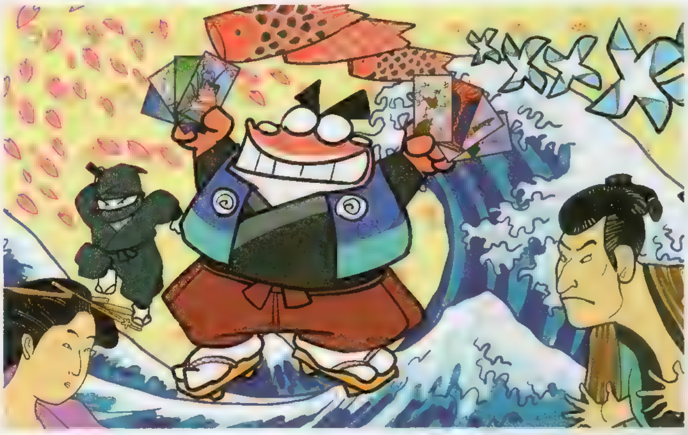
当然，我们中国人这次感情被法国人狠狠伤了一把，不找回一把场子来，西方肯定以为自己占理了："你看，他们不吭声耶，他们默认了！"但是这帮无耻的西方媒体，不管中国人怎么反应，他们肯定都能找到新的证据，你没反应就是默认，你砸场子就正好应了他们"中国人都是欺压不同声音的暴徒"的断言，你要是把法国人都驱逐出境那太好了，大家看这是个多么不民主多么没有言论自由的国家啊！当然，这些标准他们肯定是不会承认的。

所以，我们要出这口气，就绝不是去家乐福门口举举牌子能达到的。比如把法国空客几十亿欧元的飞机全部退货，比如把销往法国的中国商品全部涨价，都是能让法国人面部扭曲一阵子的招数，但这一手也会让中国蒙受损失，所以国家号召说"努力建设国家让国家更富强才是爱国的最好表现"这句话一点儿都没错，中国富强了，不在乎这点儿损失了，整起人来才能更痛快嘛！

那么家乐福呢？我的建议是去，降价干吗不去，降价后有损失的也不可能是顾客啊，该买什么买什么，表情平静若无其事，你要表情激动语气亢奋，他们会以为你真把他们当回事了，漠视才是最大的刺激啊："我就看见是个超市，随便进来逛逛——什么，这儿是家乐福？没注意，算了少废话快算账吧！"当然，"小推车推一车冰棍满商场走，然后找个地方丢掉"的做法还是算了吧，浪费资源污染环境还让老外觉得中国人就这素质呢。

最后顺便一说，本来我也觉得抵制家乐福这主意不错，但跟着就看到一个新闻，说在巴黎勇敢护卫火炬的残疾火炬手金晶，就因为接受采访时称自己不赞同抵制家乐福，马上国内网上就骂声一片了，马上就从民族英雄变成汉奸了——你们见过这样的汉奸吗?！到底是什么人在没有逻辑地煽动网民情绪？到底是什么人看到中国网民前后几天如此大的反差会高兴？

金晶在巴黎面对藏独分子时奋力保护火炬的照片，这叫汉奸？



上期为大家介绍了日本麻将的规则后，受到不少读者好评，所以本期牛蛙为大家介绍一种经常在各种游戏中出现的日本传统纸牌游戏“花札”。

## 花札的起源

花札起源于日本安土·桃山时代的纸牌游戏，一副花札共有 48 张牌，48 张牌中按照一年的 12 个月分成了 12 组，每个月各 4 张牌，同一组的 4 张牌都由一种花(植物)作为代表，这也是之所以称为花札的由来。

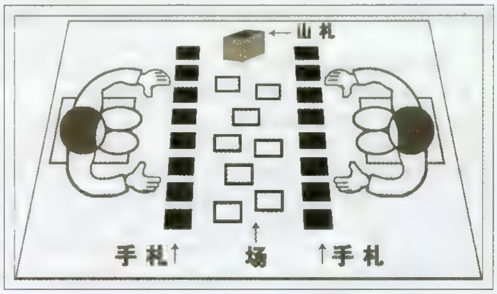
## 花札牌一览

| 月份 | 花 | 20 点札(光札) | 10 点札(タネ札) | 5 点札(短册) | 1 点札(カス札) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 月 | 松 | | – | | |
| 2 月 | 梅 | – | | | |
| 3 月 | 樱 | | – | | |
| 4 月 | 藤 | – | | | |
| 5 月 | 菖蒲 | – | | | |
| 6 月 | 牡丹 | – | | | |
| 7 月 | 萩 | – | | | |
| 8 月 | 芒 | | | – | |
| 9 月 | 菊 | – | | | |
| 10 月 | 红叶 | – | | | |
| 11 月 | 柳(雨) | | | | |
| 12 月 | 桐 | | – | – | |

PS:这里列出的花札是游戏日编辑部形象版本,和普通的花札相比只是图案有所改动而已,具体的游戏规则还是没有任何变化的(只需要通过花札上的花来辨认),如果大家对编辑部版本的花札有兴趣的话,可以在本期的调查表中选择支持,如果达到一定的支持率,我们会将编辑部版本的花札作为之后某期杂志的赠品一起赠送哦!

## 人数 & 亲子决定方法

一般情况下,花札是两个人玩的游戏,在开始游戏之前要决定谁是“亲”(先手),谁是“子”(后手),具体的决定方法就是从 48 张牌中随意选择两张面朝下放在桌面上,然



后两人各选择 1 张，之后谁选到的花札代表的月份数越小，谁就是亲。

注：除了上面这种方法，也可以采用扔骰子或猜拳的方法来决定亲子。

## 具体的游戏玩法

正式开始游戏前先让 1 人将 48 张花札洗牌，洗牌完成后将牌放在桌面上，这堆牌称为“山札”（和万智牌中“牌库”的意思差不多），将山札最上方的 8 张牌面朝上摆到桌面上，然后亲和子各从山札中抓 8 张牌（两人手中的牌称为手札，桌面上的 8 张牌称为场札）。

接下来就正式开始游戏，首先由亲先出牌，亲将手札中的一张牌放入场内，如果场内有与放入的这张牌相同月份的牌，那么亲就可以将这两张牌取走放在一旁（若场内有 2 张与放入牌相同月份的牌，则任意选择场上的一张取走）；如果场上没有和放入牌相同的牌，那么放入的这张牌则作为场札留在场上。

亲出牌步骤结束后，则需要从山札的最上方翻出一张牌放入场内，如果场札中有与翻出这张牌月份相同的牌，那么亲同样可以将这两张取走放在一旁。

亲的翻牌步骤结束后，则轮到子的出牌和翻牌，具体的步骤与亲相同，结束就再轮到亲出牌。

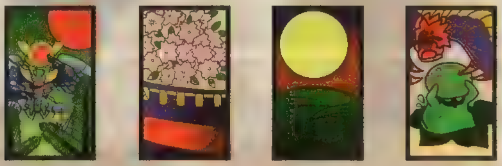
在亲子每人的翻牌步骤结束之后，如果取走的牌凑成任意一种役牌，那么凑出役牌的人就可以在此时喊停，接下来这个人可以选择结算点数或者继续玩，如果选择结算点数的话那么就可以获得凑出役牌的点数，同时本局结束，下局开始时则由获得点数的人当亲；如果选择继续玩的话，则双方继续进行出牌和翻牌的步骤，而不能喊停，除非有任意一方再次凑出役牌，才可以再次结算点数。注意，如果游戏时某一方凑出 5 点的役牌后，没有选择结算点数而是选择继续玩，在之后如果对方凑出 1 点的役牌后喊停并且结算点数，那么本局则是凑出 1 点役牌的人获胜而非凑出 5 点役牌的人获胜，同时凑出 5 点役牌的人的点数也是不能结算的。

如果在游戏中亲子双方都将 8 张手札出完，但是却都没有在翻最后一张牌的时候凑出役牌的话，那么本次对局强制结束，双方都不能获得点数（即使在之前有凑出役牌，但是在最后没有凑出役牌来喊停结算点数的话，之前凑出的役牌点数是不能获得的）。

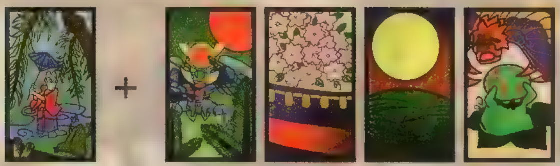
## 花札役牌一览

### 1、五光（10 点）

### 2、四光（8 点）

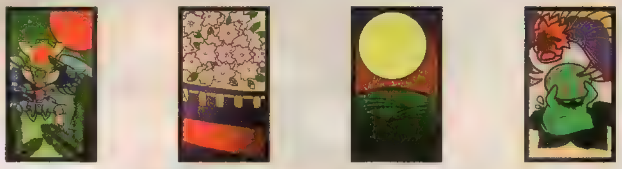


### 3、雨四光（7 点）



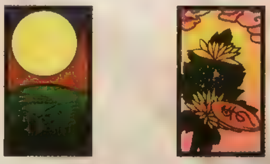
中任意 3 张

### 4、三光（5 点） 以下任意 3 张

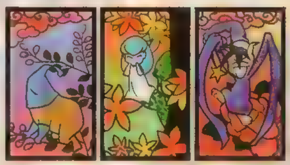


### 5、花见酒（5 点）

### 6、月见酒（5 点）



### 7、猪鹿蝶（5 点）



注：猪鹿蝶是普通花札中这三张牌上的动物图案，在游戏日编辑部形象版本的花札中，这三张牌分别是土星男、Aice 和梵天 3 人

### 8、赤短（5 点）

注：赤短是凑齐 3 张有文字的三张红色短册

### 9、青短（5 点）

### 10、タネ（1 点） 以下任意 5 张

注：凑齐上面 9 种タネ札中的任意 5 张，之后每多一张タネ札即可多获得 1 点（即凑齐 7 张タネ札时为 3 点），该役牌与猪鹿蝶的点数可以并算，如果凑齐 5 张タネ札且其中包含猪鹿蝶，那么结算点数时共计 6 点。

### 11、タン（1 点）

凑齐 10 张短册中的任意 5 张，之后每多一张短册即可多获得 1 点，可以和赤短、青短的点数并算，如果凑启赤短和青短的各 3 张短册，那么结算点数时攻击 11 点。

### 12、カス（1 点）

凑齐 24 张カス札中的任意 10 张，之后每多一张カス札即可多获得 1 点，即 11 张カス札时为 2 点，12 张カス札时为 3 点，13 张カス札时为 4 点，依次类推。

花札的简单规则到此就讲解完成了，如果大家对花札的玩法还有什么疑问的话，欢迎向牛蛙发电子邮件咨询，牛蛙的电子邮件地址如下：renchao@cbigroup.com

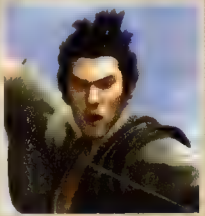
# 龍が如く 見参 KENZAN!

# 龙如见参 全支线任务

## 《龙如见参》出场人物与历史对照

### 宫本武藏(1584-1645)

**历史**:以双手持刀的"二刀流"闻名的剑豪,多次与人决斗,据说从未落败,其中尤以与京都吉冈道场和佐佐木小次郎的决斗最为著名。但是在参加军事行动方面非常倒霉,先后参加关原和大阪战役,都未取得功绩,最后被大名细川家聘为兵法指导,著有兵法书《五轮书》。



**游戏**:原本是美作国一个不出名的剑术老师,被丸目长惠"出人头地"的引诱打动而参与战争,结果成了别人利用的弃子,自己变成通缉犯。蛰伏一段时间后,开始逐渐了解真相,并最终在严流岛打败了幕后黑手南光坊天海,并为了掩护幕府将军德川秀忠等人撤退,只身面对天海的大军。从游戏里来看,他似乎在那一战战死了。

## 挂回 01 铁壁のツケ

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 第 5 章 | | |
| [illegible] | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| [illegible] | 昼、夕、夜 | [illegible] | 1000 |

1. 在龟町小路前与倒在地上的药屋挂回交谈。
2. 前往寿司屋与熊の助交谈,选择第1项与其战斗。

## 挂回 02 动かぬ男

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 第 5 章 | | |
| [illegible] | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| [illegible] | 昼、夕、夜 | [illegible] | 1500 |

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸。
2. 前往门前小路的千鸟屋,与动かぬ男战斗。
3. 将其击倒1次之后再次将其击倒。

## 挂回 03 预り所指南

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 第 5 章 | | |
| [illegible] | 祇园 | 报酬 | 水神丰纳の书 |
| [illegible] | 昼、夕、夜 | [illegible] | 1000 |

1. 与预り所前的男子交谈
2. 在水天稻荷右上方的屋顶找到"预か所の键 い二番"。
3. 返回预り所前与男子交谈
4. 之后即可在各个区域寻找预り所的钥匙

## 挂回 04 犬払い

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 第 5 章 | | |
| [illegible] | 祇园 | 报酬 | 5000 文 |
| [illegible] | 昼、夕、夜 | [illegible] | 1500 |

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸,
2. 前往稻荷横丁和与助交谈(赌场前)。
3. 调查赌场前的狗,喂给它两次食物即可。

## 挂回 05 助けを求める声

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 挂回 04 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 5000 文 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸
2. 前往角町的小巷中与武士战斗

## 挂回 06 ゑびすやの用心棒

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 03 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 5000 文 ~ 2 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 20000 |

1. 在龙屋调查手纸箱中质物主人的手纸。
2. 前往质屋与店主交谈。
3. 离开质屋，在质屋前与侍战斗。
4. 战斗结束后根据选择选项不同而获得不同数量的报酬。
   选择"俺がその刀を买ってやる"报酬为 2 两
   选择"刀を一晩だけ貸してやれ"报酬为 1 两
   选择"あきらめて切腹しろ"报酬为 5000 文

## 挂回 07 贫乏客は大先生

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 05 完成，持有金钱 5 两以上 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 5 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

1. 在龟町小巷中与被两个若众围着的老人交谈。
2. 选择 2 次第 1 项，之后在老人家中取得"理解不能の书"。
3. 交给若众 5 两。
4. 前往质屋与店主交谈，将"理解不能の书"以 10 两的价格卖给店主。

## 挂回 08 狙われた游女

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 07 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸。
2. 前往仲之町的望月屋前（万屋后面）与番头交谈。
3. 与怪しい男战斗。

## 挂回 09 番头代理

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 01 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

1. 在鹤町小路与番头交谈，选择第 2 项答应当代理番头。
2. 町人：让其入店。
3. 声の荒い男：不让其入店，并且与其战斗。
4. 青白い若者：不让其入店，并且与其战斗。
5. おのぼり风の男：让其入店。
6. 威势の良い若者：让其入店。
7. 稳やかそうな老人：不让其入店，要连续选择两次第 1 项。

## 挂回 10 借金回收

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 09 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 5000 文 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

1. 在龙屋前与番头交谈。
2. 在洛外町花见小路小吉家门前（锻冶屋对面）与众人交谈，依次选择第 3 项、第 2 项和第 2 项。
3. 门前的讨债者开始战斗后往地图上方走就能发现准备逃走的小吉。
4. 连续选择 2 次第 2 项，将小吉击倒后取得"小吉的借金"。
5. 返回祇园，在龙屋前与番头交谈。

## 挂回 11 男たるもの前に进むのみ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 挂回 10 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

1. 在酒屋旁边的小巷中与 2 男子交谈，选择第 2 项。
2. 从角町方向进入小巷中与 2 男子交谈，连打○键将 2 人推出小巷。

## 挂回 12 影の立役者

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 江户产女用匂い袋 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

1. 在龙屋调查手纸箱中椿的手纸。
2. 前往酒屋中之藏与椿交谈（选项可随意选择）。
3. 前往祇园稻荷的阶梯处与商人交谈（选项可随意选择）。
4. 重复步骤 1~3 两次
5. 返回龙屋调查手纸箱中椿的手纸，获得报酬物品。

## 《龙如见参》出场人物与历史对照

### 佐佐木小次郎（？－1612）

**历史**：出身不详的剑术家，由于在历史上出现时间太短而导致众多记叙都不准确，目前公认形象是长相俊秀注重仪表的青年，擅使长刀。最著名的一役是在严流岛与宫本武藏的决斗，他被击败身死。

**游戏**：出手狠辣的剑士，南光坊天海的杀手，保持着对什么都不在乎的高傲态度。真实身份是柳生新阴流的高手柳生宗矩，在严流岛与武藏决斗后重新找回剑士的灵魂，放弃了"佐佐木小次郎"的身份。

## 吉冈清十郎(？ -1604)

**历史**：名为直纲，吉冈宪法的长子，继承了京都的吉冈道场，是京都有名的剑豪，但是与宫本武藏在京都的莲台寺郊外决斗时，被击败身亡。

**游戏**：吉冈道场的掌门，平时看上去是个抛弃剑术专心商务的人，其实在内心里压抑着斗志，在遇到武藏后终于重新展现作为剑客的风采。被武藏击败后，将弟弟和道场托付给武藏。

## 挂回 13 鉴定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 挂回 08 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | -1 两 ~ 9 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在龙屋调查手纸箱中酒屋店主的手纸。
2. 前往酒屋 中之藏与店主交谈。
3. 前往洛外町右下方地藏对面的民家。
4. 与屋内男子交谈，选择第 2 项，然后在男子家中拿走一样收藏品作为抵押。
5. 前往光悦屋敷与光悦交谈即可鉴定收藏品，并且将收藏品卖给光悦（皿:0 文、刀:5000 文、挂轴:2 两、壶:10 两）。
6. 返回祇园酒屋交给店主 1 两。

## 挂回 15 恨まれて、楼主

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 8 章 + 挂回 12 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 2 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 在龙屋前与男子交谈。
2. 与浪人战斗。
3. 与田舍者战斗。
4. 与荒くれ者战斗。

## 挂回 17 恶德女玹

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 挂回 10 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 5 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在龙屋前与若众交谈，与番头们交谈时选择第 2 项接受依赖。
2. 在田圃道的地藏像附近与女玹战斗。
3. 击败女玹后与小女孩交谈。
4. 前往山道，在社前与女玹战斗。

## 挂回 19 メシたのむ

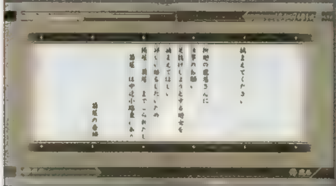
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 + 挂回 18 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 2000 文 |
| 发生时间 | 昼、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸。
2. 在无手流道场对面的扬屋与障子内的今喜太交谈。
3. 给他任意 1 种食物即可达成依赖。

## 挂回 14 韦驮天のお阳

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 8 章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |



**流程**

1. 在龙屋调查手纸箱中菊屋番头的手纸。
2. 前往中十小路东与番头交谈，选择第 2 项。
3. 在质屋下方的地藏前与お阳交谈。
4. 在角町与お阳交谈。
5. 与逃跑中的お阳交谈（在其逃跑路线上拦截即可）。
6. 在鹤町小路与お阳交谈，选择"お前こそ引っ入んでろ"后与无法者战斗。
7. 与逃跑中的お阳交谈。

## 挂回 16 ご隐居の正体

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在洛外町四条通り西的 2 个游客交谈。
2. 回到祇园，与祇园大门前的若众交谈。
3. 在洛外町四条通り西与ならず者战斗。
4. 回到祇园，在中十小路西与半兵卫交谈。

## 挂回 18 逃げた客の真意

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 + 挂回 16 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在龙屋前与番头交谈。
2. 在洛外町的白蛇うどん前逃げた客交谈。
3. 在崖街道与ならず者战斗。

## 挂回 20 赠答品たのむ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 + 挂回 19 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在龙屋前收到传书鸠手纸。
2. 携带任意 1 种发髻（朱涂りのかんざし、べっこうのかんざし或天女のかんざし），调查无手流道场对面扬屋的障子。
3. 与一旁出现的游女交谈。
4. 前往祇园稻荷与今喜太交谈。

## 吉冈传七郎(？ -1604)

**历史**：名为直重，吉冈清十郎之弟，又称右卫门。因兄长吉冈清十郎在决斗时被宫本武藏杀死而邀武藏决斗，同样惨败而亡。后来残余的吉冈一门继续与武藏作战，但依然无法获胜。

**游戏**：清十郎的弟弟，头脑单纯，虽然自己没什么武学才能却一心想要振兴道场，因此被别人蒙蔽，几乎丧命，最后被武藏救下。

## 依赖 001 唐辛子売りの少女

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 唐辛子 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在四条通り东与卖唐辛子的少女交谈，花 10 文购买唐辛子。
2. 离开后少女被无法者骚扰，返回选择“助ける”与无法者战斗。

## 依赖 002 姿婆燕狂田中屋现る

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | びっくりがまぐち财布 ぴかぴか杂巾×2 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 与四条通り西的田中屋交谈，花 200 文购买商品。
2. 离开后选择放金钱到财布中。

## 依赖 003 寺子屋の宿题 ～よみ～

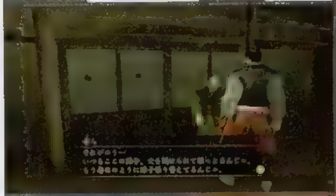
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 与夷通り民家前坐着的小男孩豆太郎交谈，选第 1 项帮助他学习。
2. 依次选择第 2 项、第 1 项、第 1 项即可完成依赖。

## 依赖 004 障子の穴

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章＋依赖 01 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 菊文样的香炉 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |



**流程**

1. 在夷通り的民家前与老人交谈，选择第 2 项。
2. 与门前的のぞき男交谈。
3. 在花见小路的锻冶屋下方再次与のぞき男交谈，并且与其战斗。
4. 在祇园大门前与卯吉交谈后发生战斗。

## 依赖 005 饴の味 一 思い出の饴

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

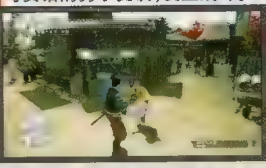
1. 与东山商店街最右侧的小孩交谈，选择第 1 项。
2. 在卖饴的男子处花 1500 文购买金色の饴。
3. 将金色の饴送给小孩。

## 依赖 006 饴の味 二 思い出の饴

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章＋依赖 05 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 完成依赖 05 后，离开东山商店街中央发现小孩和卖饴的男子是父子。
2. 与卖饴的男子交谈，发生战斗。

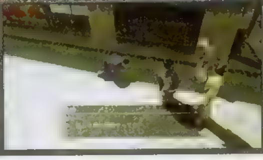


## 依赖 007 许婚の男

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | べっこうのかんざし |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

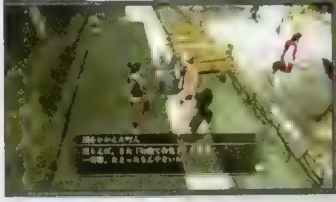
**流程**

1. 与河原町西侧出口的女人交谈。
2. 与太助战斗，并且故意被其击败。
3. 如果将太助击败，则会继续与太助战斗，直到桐生被击败为止。



## 依赖 008 权乃介

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章＋依赖 07 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 京ぜり、九条ねぎ、堀川ごぼう |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |



**流程**

1. 与桥附近的町人交谈。
2. 在河原町中央位置附近与权乃介交谈，选择第 2 项后发生战斗。
3. 战斗胜利后与权兵卫的妻子交谈选择第 1 项，前往洛外町大杜前找到权兵卫。

## 依赖 009 ひしゃくの水 一

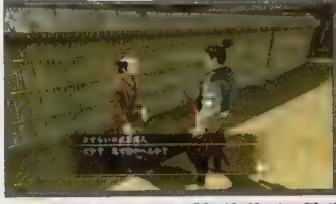
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 3000 文 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 从花见小路通过时发生被旅笼老板的女儿泼到水的事件。
2. 选择第 3 项获得 3000 文，同事获得用来习得必杀技的美人画。

## 依赖 010 妖刀じいさん

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |



**流程**

1. 与大和南路的武器商人交谈。
2. 连续选择 2 次第 2 项。

## 依赖 011 妖刀收集

| 发生章节 | 第 5 章 + 依赖 10 完成 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 妖刀·血吹雪丸 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 收集到妖刀后前往锻冶屋，将 5 把妖刀全部交给老人后可获得妖刀·血吹雪丸。
2. 妖刀·酔剑，完成依赖“妖刀酔剑”（依赖 18）后获得。
3. 妖刀·金食い虫，完成依赖“妖刀金食い虫”（依赖 33）后获得。
4. 妖刀·千来坊，完成依赖“妖刀招き刀”（依赖 34）后获得。
5. ばっさり丸，在祇园质屋中购买。
6. 背水丸，击倒手配敌人“鸟屋の兵之介”后获得。

## 依赖 012 见栄っ张り

| 发生章节 | 第 5 章 + 依赖 09 完成 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 鬼の遗骨 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在大和小路南与自称剑豪的男子交谈。
2. 前往林道中央，选择第 1 项后与山贼战斗。
3. 战斗结束后选择第 1 项

## 依赖 013 投げ钱の出どころ

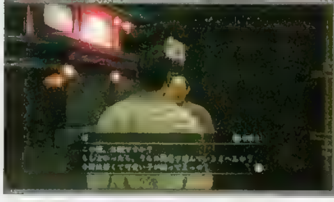
| 发生章节 | 第 5 章 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

流程

1. 在东山商店街的麻雀庄前与町人交谈。
2. 在花见小路附近发现甲太。
3. 在夷通り发现甲太。
4. 在洛外町南の寺与甲太战斗。

## 依赖 014 吸い付くような肌の持ち主

| 发生章节 | 第 6 章 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 天狗石 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |



流程

1. 与水天小路的奇怪男子交谈，选择第 1 项。
2. 游玩之后选择“私わない”，之后与力士战斗。

## 依赖 015 出云阿国

| 发生章节 | 第 6 章 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 10000 |

流程

1. 在四条通り东的大社前与追手战斗。
2. 战斗结束后被阿国所救，剧情后在舞台上用香伞将追手全部击倒。
3. 在大社前与役者交谈，选择第 2 项，之后与其交谈就能挑战“目指せ！千两役者”的小游戏。

## 依赖 016 驾笼屋はどこだ

| 发生章节 | 第 6 章 + 利用驾笼屋移动 30 次以上 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 新的驾笼屋出现 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 与祇园大门前的驾笼屋交谈，选择第 2 项。
2. 前往一献屋与入口附近桌上的人交谈。
3. 前往白蛇うどん与善之助交谈。
4. 回到祇园大门前与哲太郎交谈，可以选择将新的驾笼屋设定在大鸟居前或长屋町（建议设定在长屋町）。

## 依赖 017 二刀流の男

| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 02 完成 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 和御灵の宝珠 |
| 发生时间 | 夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在花见小路花 1 两在情报屋处购买情报。
2. 前往一献屋与佐濑门交谈
3. 离开一献屋在店外获得店主交给的手纸。
4. 前往洛外神社与佐濑门战斗

## 依赖 018 妖刀酔剑

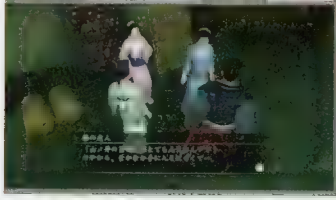
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 10 完成 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 2 两、妖刀·酔剑 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在大和小路发生彦兵卫用妖刀袭击路人的事件。
2. 前往四条通り东的一献屋前与彦兵卫战斗，战斗胜利后获得妖刀酔剑。

## 依赖 019 咒いの茶碗

| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 06 完成 | | |
|---|---|---|---|
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 山の井の汤のみ |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |



流程

1. 在四条通り西的 3 个女人处得知关于诅咒茶碗的传闻。
2. 前往河原町，在桥上与陶艺家交谈。
3. 选择“いいだろう”之后与谜之男战斗。

## 柳生宗严（1527–1606）

**历史**：号石舟斋，柳生新阴流的开山鼻祖。最初是当地有名的剑客，但是惨败给上泉信纲的徒弟疋田丰五郎，于是拜上泉信纲为师，最终领会“无刀取”后，获得新阴流的印可。之后受德川家康邀请成为德川家的兵法指南。

**游戏**：被直接称呼为“柳生石舟斋”，喜欢以和尚身份在外旅行的老人，深藏不露，帮助武藏在祇园立足。一直想要阻止儿子被利用，为此做了很多准备工作。

## 柳生宗矩(1571–1646)

**历史**：柳生宗严第五子，父亲宗严被德川家康招募为兵法指导时，因已经年迈而由他代替父职。后来一直担任德川家的兵法教练，将柳生新阴流传给秀忠。秀忠死后继续侍奉下代将军家光，最后被赐予一万石俸禄成为大名。

**游戏**：柳生宗严之子，公认的剑术天才，因为想要更强影响力的野心，被野心家招致麾下以"佐佐木小次郎"的杀手身份活动。与武藏的交手使他"剑士"的灵魂复苏，严流岛对决后，恢复"柳生宗矩"的身份为德川家效力。

## 依赖 020 金の刀

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 13 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 金の刀、银の刀 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 在四条通り西的两名剑士处得知关于金银刀的传闻。
2. 前往锻冶屋，在锻冶屋的弟子处获得"なまくらな铁の刀"。
3. 昼时段前往山道的瀑布，在瀑布前选择第 1 项将"なまくらな铁の刀"投入水中。
4. 水中女子出现后，连续选择 2 次第 2 项。
5. 离开瀑布，在山道与刀盗贼战斗。

## 依赖 021 地主のご驰走

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 08 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 1 两、绝世美女の春画 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 与桥头附近的男子交谈，选择第 1 项。
2. 在河原町西侧与地主家的使用人交谈。
3. 从地主那里获得 1 两和绝世美女の春画。
4. 与地主及其用心棒战斗。

## 依赖 023 义贼になれなかった男

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 22 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两、纯金のキセル |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在中十小道东发生对话事件，依次选择第 1 项、第 1 项、第 1 项和第 4 项后获得 1 两。
2. 男子离开后与游女交谈。
3. 前往洛外町长屋町右侧道路，连续选择 2 次第 2 项后与羽振りのいい男战斗。
4. 返回祇园前往中十小道东。

## 依赖 022 义贼になりたい男

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 2 两 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在河原町西侧发生一男子从屋顶掉落的事件。
2. 选择第 2 项获得 1 两报酬。
3. 与商家的番人战斗，战斗结束后会再获得男子给予的 1 两报酬。

## 依赖 025 挂回られ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 24 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 极上玉钢 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 与龙屋前的男子交谈。
2. 前往酒屋 中之藏与冒充桐生的男子交谈。
3. 在中十与冒充桐生的男子交谈，并且与其战斗。
4. 与龙屋前的男子交谈。

## 依赖 024 町の名医 一

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 14 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 前往水天稻荷与倒在地上的男子交谈。
2. 在中十与男子交谈得知医者情报。
3. 前往寿司屋与医者交谈。

## 依赖 027 婆婆热狂田中屋再び

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 17 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 铜の皿、アラシの羊羹 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 与四条通り西的田中屋交谈，花 500 文购买商品。
2. 离开田中屋后与路人交谈，用"满腹ひょうたん"交换"铜の皿"。

## 依赖 026 おいしいお菓子の作り方

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 在祇园稻荷与参拜的男子交谈，连续选择 3 次第 1 项，接受其邀请参加品评会。
2. 夜晚在鹤屋前与男子交谈参加品评会。
3. 夜晚前往吉冈道场对面的恶代官屋敷，剧情后与恶代官战斗。

## 丸目长惠(1540–1629)

**历史**：大名相良家的家臣，向上泉信纲学习剑术，开创新阴体舍流。曾在与岛津军作战时中计，导致本方的失败，回来后引咎归隐，转任兵法教学之职，也从事开垦事业。不仅精通武艺，还擅长和歌和吹笛。

**游戏**：德川家的剑术老师，诱使宫本武藏去了关原，造成一切事情的开端，武藏也一直想找他问清事情真相。表面上与佐佐木小次郎一起执行暗杀任务，其实是柳生宗严安插的想要阻止小次郎的卧底，在关原之后，也一直关注着武藏，最后帮助他领会了小次郎武技的奥秘。

## 柳生利严(1579–1650)

**历史**：柳生宗矩的侄子，人称“兵库助”，是“尾张柳生”的开山始祖，以“柳生家第一名人”的声誉而为人所知。因为祖父柳生宗严对柳生宗矩过于投入政治的行为不满，柳生利严得以被授予柳生新阴流的传承资格。在关原之战后短暂侍奉过加藤清正，后来出走成为浪人，最后被尾张德川家招聘为兵法指导。据说利严曾与宫本武藏在路上偶遇并交手，但历史上武藏并没有与柳生家剑士交手的正式记录。

**游戏**：给武藏带路去见柳生宗严，完全的龙套。

## 依赖 028 唐辛子売りの父

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 04 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 唐辛湿布 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**
1. 在四条通り大社前与卖唐辛子的少女交谈，选择第 1 项。
2. 在少女家中与其父亲交谈，取得“唐辛子の詰め合わせ”。
3. 前往祇园仰天斋宅发明“腰痛に效く药”。
4. 前往少女家中将唐辛湿布交给少女的父亲。
5. 在四条通り大社前与父女两人交谈。
注：材料所需的和纸の束需要完成依赖 39 后获得；接着剂选择“干したテングサ”，可以在龟壳り处购买

## 依赖 029 今日のいいわけ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 27 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 玻璃 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

**流程**
1. 在一献屋前与男子交谈，帮助他去应付老婆。
2. 在酒屋中依次选择第 2 项、第 3 项、第 1 项、第 1 项和第 2 项。

## 依赖 030 ひしゃくの水 二

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 12 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 2 两 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**
1. 从花见小路通过时发生旅笼老板的女儿泼水到浪人身上的事件。
2. 选择“私わない”后与浪人战斗。

## 依赖 031 筋太郎 一

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 朱涂りのかんざし |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

**流程**
1. 在花见小路南与女人交谈选择“まあまあかな”。
2. 前往山道小溪的桥上与筋太郎交谈选择第 1 项后与其战斗。
3. 选择任意 1 种食物给筋太郎。

## 依赖 032 願いが叶う刀

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 10 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 夜蛟讨伐传 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**
1. 在花见小路与人群中的男子交谈，选第 1 项支付 100 文挑战拔刀。
2. 与善太郎战斗。
3. 与やくざ者战斗。

## 依赖 033 妖刀金食い虫

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 10 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 3 两、妖刀·金食い虫 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**
1. 在河原町的岔路附近发生吉右卫门用妖刀击退小混混的事件。
2. 在大桥附近发生事件，将にならず者全部击倒后获得妖刀。

## 依赖 034 妖刀招き刀

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 10 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 妖刀·千来坊 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**
1. 与河原町左侧出口附近的商人圭介交谈。
2. 与旁边的另一个花冈屋店主交谈。
3. 往大桥方向移动，选择第 1 项从商人那里获得招き刀。
4. 将招き刀交给圭介或花冈屋店主，之后与暴徒战斗 2 次。

## 依赖 035 鬼退治

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 03 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 大轮菊の鉢植え |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**
1. 与花见小路男倒在地面的男子交谈，给他活力丹 特选。
2. 选择第 2 项接受鬼退治的依赖，从男子家中出来之后与男子交谈选择第 2 项。
3. 前往川岸茶屋购买草团子，将团子交给男子后完成依赖。

## 依赖 036 寺子屋の宿題 ～かき～

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章＋依赖 35 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**
1. 在夷通り民家前与豆太郎交谈，选择第 1 项帮助他学习。
2. 依次选择第 2 项、第 2 项、第 1 项、第 3 项、第 2 项可完成依赖。

## 依赖 037 黄泉の国よりの使者

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 6 章 + 依赖 36 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | ピンゾロのお札 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |

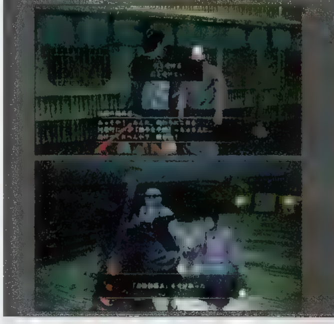
流程
1. 在洛外町右下方地藏附近与占卜师交谈。
2. 与占卜师的手下战斗。

在龙如的世界中缺钱花?去赌场里赚吧,如果对游戏中的各种赌场小游戏规则有所疑问的话,请参见上期龙如见参攻略中各种小游戏的详细说明。另外,关于日本麻将和花札的具体规则在上期和本期分别有详细介绍,仔细阅读后去赌场赚钱吧!

## 依赖 038 噂の牛弁

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 23 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 名物新藤五、100 文 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在四条通り关所前与男子交谈,选择第 1 项。
2. 前往河原町中央道路附近与助平の平助交谈。
3. 返回四条通り关所前与男子交谈,获得 100 文。
4. 前往河原町桥头位置与倒地的武士交谈。
5. 返回往桥上走时出现浪人,在桥头与其交谈。
6. 在四条大桥上与弁庆战斗,然后与牛若丸战斗。
7. 与弁庆、牛若丸战斗。



## 依赖 039 才能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 林道 | 报酬 | 和纸の束 × 2 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在林道与十斩り战斗。
2. 战斗胜利后选择第 1 项送鸭太郎回家。
3. 在鸭太郎家中选择第 1 项。
4. 在金藏家中选择第 1 项,之后与用心棒战斗。

## 依赖 040 锻冶屋骚动

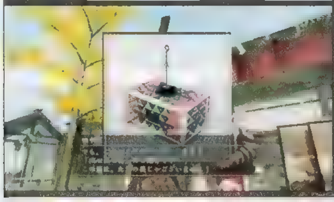
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 30 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 暗麻吕の古文书·壹卷 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 昼时段前往锻冶屋,与荒くれ者战斗。
2. 与武士战斗。

## 依赖 041 またまた婆婆热狂田中屋

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 29 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 南蛮制男用匂い袋 ポルトガル制手镜 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

流程
1. 与四条通り西的田中屋交谈,花 500 文购买商品。
2. 与异国人交谈,使用以心传心箱。



## 依赖 042 饴の味 三 饴の价值

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 06 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 5 两 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

流程
1. 在东山商店街右侧与小女孩交谈。
2. 在卖饴男子处购买金色の饴。
3. 将金色の饴给小女孩。
4. 离开该区域后再返回小女孩所在位置与老人交谈,选 2 次第 1 项。
5. 与卖饴男子交谈。

## 依赖 043 寺子屋の宿题 - そろばん -

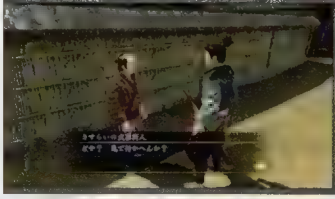
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 36、42 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

流程
1. 在夷通り民家前与豆太郎交谈,选择第 1 项帮助他学习。
2. 依次选择第 3 项、第 2 项、第 1 项即可完成依赖。

## 依赖 044 责任の重さ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 43 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 真虹石 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在花见小路和长屋町的交接处与文三交谈,花 15 文购买瓦版。
2. 在四条通り东与新吉交谈。
3. 在武器屋对面与新吉战斗。
4. 与文三交谈。



### 宝藏院胤荣(1521–1607)

**历史**:人称觉禅坊,宝藏院流枪术的祖师。与柳生宗严一起拜上泉信纲为师学习剑术,后又向神道流的成田大膳大夫学习枪术,最终在精心研究下创出宝藏院流十文字枪的诀窍。晚年舍弃武艺,一心向佛。

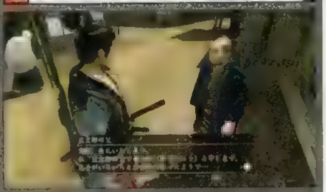
**游戏**:老当益壮的武术家,因为宝藏院流枪术被滥用而痛心,委托宫本武藏教训自己的弟子,以使流派走回正道。

## 依赖 045 寺子屋の宿题 ~さくぶん~

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 44 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 下手なヤマタノオロチ ぎやまんの烟管 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在吏通り民家前与豆太郎交谈。



## 依赖 046 梦の白蛇

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 28 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 三色団子 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在神社前与老婆婆交谈。
2. 在花见小路的驾笼屋对面捉到白蛇。
3. 选择第 1 项将白蛇让给贫乏少年，与成金の万屋战斗。
4. 在川街道北侧与少年的母亲交谈。

## 依赖 047 谜の纸切れ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 穴户の眼带 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 3000 |

**流程**

1. 与一献屋里的 3 人组交谈。
2. 前往林道，在岔道口与长次交谈，选择第 1 项进入洞窟。
3. 在入口附近的锁链处调查，与盗贼战斗。

## 依赖 048 大和绘师

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 绘画 × 1 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 在河原町与绘师兰山交谈，选择第 1 项接受依赖。
2. 选择第 1 项后与兰山战斗。
3. 从 3 副画中选择 1 种作为报酬（武者绘和役者绘价值 1 两，名所绘价值 1 文）。

## 依赖 049 猫にまたたび

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 31、39 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 猫数量 × 5000 文 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 与河原町一被猫围住的男子交谈，选择第 1 项之后在河原町寻找猫。
2. 光悦屋敷前的庭院。
3. 桥头前的枫树下。
4. 洛外町方向出口。
5. 被猫围住的男子对面。
6. 吉冈道场方向出口。

## 依赖 050 猫に小判

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 49 完成 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | さんまの干物 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在四条大桥上与少女交谈，依次选择第 1 项、第 1 项、第 1 项、第 1 项、第 2 项和第 1 项。
2. 前往川街道北侧的茶店与男子交谈，选择"猫の首轮"之后再选择"私わない"后与男子战斗。

## 依赖 051 师匠と弟子

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 在川街道中央与少年交谈，第 1 次选项可任意选择。
2. 第 2 次选项，选择"清水の舞台から飞び降りてみろ"后在清水寺中央找到少年。
3. 第 2 次选项，选择"泷に飞び入んでこい"后则前往山道的瀑布处找到少年。

## 依赖 052 坊主の秘密

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 仙人石 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 四条通り大社前与坊主交谈，选择第 1 项。
2. 在花见小路与黑衣人交谈。
3. 在将棋屋前与黑衣人交谈。
4. 在麻雀庄对面的小屋和露天商店的夹缝见找到黑衣人，并且与其战斗。
5. 回到四条通り大社前与坊主交谈。

## 依赖 053 ひしゃくの水 三

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 40 完成且当前体力在 5/8 以上 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 金唐革の烟草入れ |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 经过花见小路时发生被火烧着背后的事件。
2. 选择"火消しを呼べ！"。
3. 体力减少后在旅笼少女的帮助下灭火。

## 依赖 054 唐辛子壳りの材料集め

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 7 章 + 依赖 46 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 三条唐辛子、五条唐辛子、七条唐辛子 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 在四条通り大社前与卖唐辛子少女的父亲交谈。
2. 收集齐紫苏、山椒、生姜、胡麻、海苔和蜜柑后，将这些材料全部交给卖唐辛子少女的父亲。

## 依赖055 筋太郎 二

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第7章＋依赖50完成 | | |
| 区域 | 山道 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 在山道小溪的桥上与熊吾郎交谈，选择“通る”后与其战斗。
2. 过桥后筋太郎出现。

### 宝藏院胤舜（1589–1648）

**历史**：宝藏院第二代院主，继承和完善了宝藏院胤荣的宝藏院流枪术，为本流派在江户时代的繁荣打下了基础。传闻曾代替年老的胤荣接受宫本武藏挑战，但是按年龄来看可信度不大。

**游戏**：宝藏院年轻气盛的继承者，性格骄傲自大，沉迷于武技给自己带来的快感中，将宝藏院流枪术视为宣泄暴力的工具。被武藏击败后当场大哭，以后再没出场，或许痛改前非了。

## 依赖056 ここほれワンワン

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第7章＋依赖51完成 | | |
| 区域 | 川街道 | | |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |
| 报酬 | 绳文の土器（喂鸡肉3次）/欠けた茶碗（喂残饭3次）/古びた大剑（喂其他食物3次） | | |

**流程**

1. 在川街道河边帮助被2男子准备用来试刀的狗，与2男子战斗。
2. 用食物喂狗3次。
3. 跟着狗移动，在其停下来的位置挖掘即可获得道具（根据喂的食物不同，获得的道具也会不同）。
4. 喂食用的鸡肉可在川街道北的行商人处购买，残饭可在川街道的老婆婆处取得。

## 依赖057 无理心中

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第7章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 夕 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 与料理店 初风北侧扬屋前的剑士交谈，选“止めに入ってみよう”。
2. 剧情CG后，依次选择
   “通りすがりの遊び人”
   →“手纸なんかなく～”
   →“彼女が悲しむから～”
   →“人違いだろう”
   →“男なら責任取れよ”
   →“最近の子供は育ちが早いんだよ”
   →“家族をほったらかすなん～”
   →“见せつけやがって～”。

## 依赖058 うどん屋の药味

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第7章＋依赖46完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 33文＋555文＋7777文 铜の皿 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 与白蛇うどん的店员交谈依次选择“新しい药味を置く”→“持っている”。
2. 依次将三条唐辛子、五条唐辛子和七条唐辛子交给店员。
3. 在四条通り大社前与卖唐辛子少女的父亲交谈。
4. 在白蛇うどん前与店员交谈。

## 依赖059 起请

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第8章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 3两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在花见小路南侧的2名男子交谈，选择第1项。
2. 在锻冶屋对面和与三郎交谈，选择第1项。
3. 在花见小路南侧与万太交谈，选择第1项。
4. 在锻冶屋对面和与三郎交谈，选择“话してみる”。
5. 在花见小路南侧与2人交谈。
6. 在祇园中十小路东与若众交谈后与2人战斗。

## 依赖060 うどん屋魂

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第8章＋依赖58完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | “极み焼きうどん”追加 1000文 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 前往白蛇うどん与店主交谈，然后在店里试吃新的料理。
2. 离开白蛇うどん后再进入店主试吃，直到出现“极み焼きうどん”为止。

## 依赖062 筋太郎 三

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第8章＋依赖55完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | お守り |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在花见小路南与一群小孩交谈，选择第1项教训戏弄筋太郎的小孩。
2. 与筋太郎交谈。
3. 在林道的马小屋前与倒地的小孩交谈。

## 依赖061 凄腕剑士の噂

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第8章 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 春画 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在四条通り东与一男一女交谈。
2. 在武器屋附近发生剑豪事件后与女人交谈。
3. 在东山商店街西发生剑豪事件后与店番交谈。
4. 进入大和小路北的民家中，与男子交谈选择“断る”后与男子战斗。

### 伊东一刀斋（？–？）

**历史**：本姓伊藤，故又称伊藤一刀斋。拜师于中条流名人钟卷自斋，被授予印可后自己创始了一刀流。浪迹诸国修行累积实力后，创出“梦想剑”等绝技。传说他将其精髓传授给弟子御子神典膳后便失踪，御子神典膳后来成为德川家的剑术老师。伊东个性豪迈而好饮酒，是个颇具传奇色彩的剑豪。

**游戏**：出名的剑术家，拒绝为德川家效力，因此家族和道场惨遭佐佐木小次郎灭门，于是隐藏在祇园图谋复仇。是武藏的朋友，在很多方面给予武藏帮助。

## 德川家康(1543–1616)

**历史**:日本战国大名,以出色的权谋战术和隐忍不发的耐性著称。起初只是一个小势力的家督,先后与织田信长、羽柴秀吉等人结盟,并在秀吉死后成功拉拢大批势力,最终在关原之战中击败石田三成获得日本的支配权,成为征夷大将军,创立江户幕府。其后不久退隐,但仍以"大御所"的身份对日本保持实质影响力直至去世。

**游戏**:已经从幕府将军位置退隐的开朗老头,居然敢一个人到处跑,对儿子秀忠身边的敌人无能为力,只能想办法保住孙女遥的性命。

## 依赖 063 悩める南蛮人

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 8 章 + 依赖 41 完成 | | |
| 区域 | 林道 | 报酬 | 南蛮金货 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 与林道中的南蛮人交谈依次选择"はい"、"いいえ"、"はい"。
2. 与南蛮人旁边的男子交谈。
3. 在清水寺与南蛮人交谈。

## 依赖 065 お口关の事情

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 8 章 | | |
| 区域 | 川街道 | 报酬 | 鹿角の根付、翡翠の帯止め |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 靠近川岸北侧的 2 个女人。
2. 往红衣女子移动的方向移动,选择"娘を助ける"后与无法者战斗。
3. 战斗结束后依次选择"娘を助ける"、"二两私う"。
4. 前往河原町,在岔路附近与男子交谈。
5. 前往洛外町中央的洛外神社。

## 依赖 069 投资のススメ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 川街道 | 报酬 | 2 两、星钢 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

**流程**

1. 与川街道北侧的男子交谈,选择 2 次第 1 项之后再选择"1 两"。
2. 离开川街道后再返回与该男子交谈选择"任せる"。
3. 离开川街道后再返回与该男子交谈选择"もちろんだ"。

## 德川秀忠(1579–1632)

**历史**:德川家康的三子,由于长兄信康早年去世,次兄秀康过继给结城家,他便成为德川家的继承人。1605 年父亲家康隐退,他成为江户幕府第二代将军,并在父亲去世后正式执掌日本政权。

**游戏**:德川家康之子,没有听从兄长秀康的警告,被南光坊天海蒙蔽,虽然继承幕府将军之位却形同傀儡。发觉天海主使杀害兄长的真相后愤怒地想要报仇,不过表现得很烂。从游戏里看,严流岛之战后他似乎把自己的侄女遥"接收"了……

## 依赖 064 师匠の弟子

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 8 章 + 依赖 51 完成 | | |
| 区域 | 川街道 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在川街道河边与弟子交谈。
2. 在洛外町大和小路南与武士战斗。

## 依赖 066 缘切り寺

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 61 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 座禅僧侣の图 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 与夷通り的寺前住持交谈,选择第 1 项接受依赖。
2. 与暴力夫战斗。
3. 选择"归らずに续ける"。
4. 与ダメ夫战斗。

## 依赖 067 桐生の观光案内

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 螺钿矿 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在桥上与女子交谈,选择第 1 项接受依赖。
2. 前往清水寺与地元の老人交谈后选择"教えよう"

## 依赖 068 师匠も弟子

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 64 完成 | | |
| 区域 | 川街道 | 报酬 | スサノオの灵珠 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

**流程**

1. 与川街道与弟子交谈。
2. 往川街道南侧移动,发生事件后与武士战斗。

## 依赖 070 女

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 1500 |

**流程**

1. 在河原町西侧出口附近与被忍者围住后的女子交谈。
2. 与谜之忍者战斗。
3. 前往祇园龟町小路与龟乃屋前的若众交谈。
4. 前往河原町红叶的家门前调查,与谜之忍者战斗。
5. 与忍者の头战斗。

## 依赖 071 町の名医 二

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 24 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 蝇观察图 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

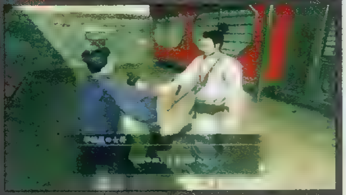
1. 在仲之町与町人交谈，选择"健さんを探しに行く"。
2. 前往寿司屋与店员交谈。
3. 在祇园大门附近的角落处与健さん交谈。
4. 与无法者战斗。

## 依赖 073 赤い日记帐

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 72 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 金の皿 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在水天稻荷捡到赤色的册子，选择第 1 项。
2. 与梦路屋栅栏中的女子交谈。
3. 与亀町小路吉田屋内的女子交谈。
4. 在亀町小路地藏前与お兰交谈，选择 "读んでやる"、"买いに行ってやる"。
5. 前往洛外町的万屋，与店主交谈选择购买掘出物，买下赤い发饰。
6. 离开万屋后与ならず者战斗。
7. 回到祇园在亀町小路将发饰交给お兰。



## 依赖 076 老いぼれ爱犬

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 河原町 | 报酬 | 虎革の带 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在河原町中央与老人交谈。
2. 离开河原町后返回，在同样的位置与小孩交谈，选择"付いて行く"。
3. 与盗贼战斗。

### 板仓胜重（1545－1624）

**历史**：德川家臣，幼年时出家为僧，但父亲和弟弟为德川家战死后还俗继承家业。深得德川家康信赖，担任骏府、江户等地的奉行（行政官职），后任京都的侍所代理守，负责应付朝廷和监视西日本的大名。

**游戏**：德川家臣，京都的治安官，以在鹤屋召开宴会为幌子，其实是受幕府密令想要偷偷带走结城秀康的女儿遥，但是因为火灾，想抛下遥一个人逃走，结果被丸目长惠杀死。游戏里这个老头自私而猥琐，还有萝莉控倾向。

### 结城秀康（1574–1607）

**历史**：德川家康的次子，长子松平信康早逝后本应成为第一继承人，但由于母亲只是地位低下的侍女，他被家康送给当时无后的丰臣秀吉当养子，后来成为大名结城家的养子。关原之战后，被转封至越前。据说由于幼年时的遭遇，秀康脾气暴躁，加上与丰臣秀赖可算是义兄弟关系，家康对这个儿子也颇为忌惮。但是秀康个人生活毫无节制，34 岁便死于梅毒。

**游戏**：德川家的继承人，非常爱护弟弟秀忠，在得知天海操纵日本的野心后试图阻止，结果在关原之战时被天海派来的刺客武藏和真岛杀死。是个很有责任感的人。

## 依赖 072 游女の愿い 一

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 在水天小路与游女水仙交谈，选择第 1 项。
2. 昼时段前往田圃道，与田间道上的老婆婆交谈。
3. 进入田地，看对面的房子。
4. 回到祇园在水天小路与水仙交谈，选择"真面目に暮らしてたぞ"。

## 依赖 074 游女の愿い 二

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 73 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 3 两 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程

1. 调查水天小路红叶楼对面的店，选择"行く"。
2. 与町の男战斗。

## 依赖 075 桑舍てろや

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 63 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | カステラ |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 10000 |

流程

1. 与长屋町中央位置的女人交谈，选择"知っている"。
2. 在林道与南蛮人交谈，选择"はい"。
3. 在东山商店街中央的卖饴男子处获得"水饴"。
4. 在夷通り西侧的甘味堂获得"沙糖"。
5. 在白蛇うどん前获得"うどん粉"。
6. 在田圃道西侧的女性处花 700 文购买"生卵"。
7. 在长屋町与南蛮人交谈。
8. 在洛外神社附近与父女 2 人交谈。

## 依赖077 卵 — 死ぬまでに食べてみたいもの

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 吉冈道场 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

流程
1. 与吉冈道场西侧出口附近的老婆婆交谈。
2. 与田圃道入口处的男子交谈，获得ゆで卵。
3. 返回吉冈道场，与老婆婆交谈

## 穴户梅轩(? –1607)

**历史**：出身和事迹均不明，只知道是善用特殊武器"锁镰"的高手，在伊贺接受宫本武藏挑战，但是败北身亡。据说武藏在此战之后，领悟了二刀流的诀窍。

**游戏**：京都的盗贼团首领，其实是失去记忆的武藏旧友真岛五六八，恢复记忆后"穴户梅轩"这个身份也就舍弃不用。

## 依赖078 魅惑の家

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 77 完成 | | |
| 区域 | 吉冈道场 | 报酬 | 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在吉冈道场西与老人交谈，选择"いいだろう"。
2. 连续选择 3 次"归らない"。
3. 与老人战斗

## 依赖079 お告げ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 | | |
| 区域 | 田圃道 | 报酬 | お守り |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 与地藏前方道路上的老人交谈。
2. 在茶屋购买 2 个おはぎ，调查地藏，连续 2 次选择"はい"。
3. 再次调查地藏，连续 3 次选择"はい"。
4. 与老人交谈。

## 依赖080 沼の效用

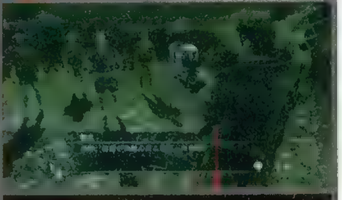
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 76、79 完成 | | |
| 区域 | 田圃道 | 报酬 | 2500 文 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1000 |

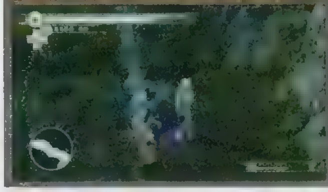
流程
1. 与小溪桥附近的青年交谈

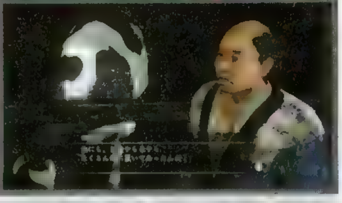
## 依赖081 神祥への捧げもの

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 80 完成 | | |
| 区域 | 田圃道 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 10000 |

流程
1. 与田圃道西侧田地中的田吾作交谈，选择第 1 项。
2. 在田地中央调查后与田吾作交谈。
3. 夜晚再到田地中与田吾作交谈。
4. 调查地藏附近的阶梯。
5. 与田吾作交谈。
6. 与茂一战斗。
7. 与田吾作交谈。







## 依赖082 握り饭の味

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 9 章 + 依赖 80 完成 | | |
| 区域 | 田圃道 | 报酬 | 天女のかんざし、金时绘の节 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在马小屋前与男子交谈，选择第 1 项获得握り饭 3 个。
2. 在洛外町见世物小屋前与ならず者战斗。

## 南光坊天海(? –1643)

**历史**：出身不明的僧人，1589 年投靠德川家康，得以成为天台宗大僧正(僧官中的最高位)，并与德川家日益密切，与以心崇传一起以僧侣身份参与政务，被称为"黑衣宰相"。家康死后，遗骨转移到天海当主持的日光山，使其地位空前高涨，天海因此被称为"日光中兴之祖"。据说天海非常长寿，逝世时已经超过 100 岁。

**游戏**：野心勃勃想要操纵日本的僧人，表面辅佐秀忠，暗地里独掌大权，杀死不服从自己的结城秀康，后来又想杀死德川秀忠扶植新的傀儡。在严流岛之战时布置重兵想要一举除掉武藏、秀忠等人，结果被武藏击败，最终死在小次郎手中。

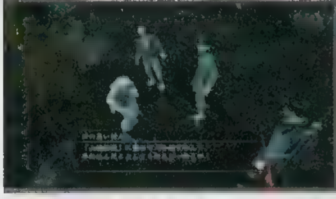
## 依赖083 魔の笛

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 | | |
| 区域 | 川茶屋 | 报酬 | 仙人石 |
| 发生时间 | 夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 与川岸茶屋前的男女交谈，选择第 1 项。
2. 前往崖街道桥头与虚无僧交谈，依次选择"いいだろう"、"最低だ"。
3. 与虚无僧战斗。
4. 返回川岸茶屋与男女交谈。

## 依赖084 山姥传说

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 + 依赖 83 完成 | | |
| 区域 | 崖街道 | 报酬 | 蛟石 |
| 发生时间 | 夕、夜 | 经验值 | 1000 |



流程
1. 在崖街道发生事件，选择“助けよう”。
2. 往三十三间堂方向移动，途中即会与山姥战斗。

## 依赖085 亡灵退治

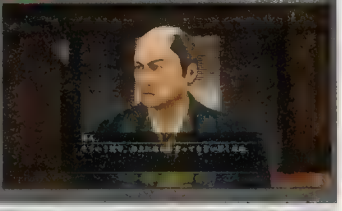
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 | | |
| 区域 | 田圃道 | 报酬 | 村の贡物 |
| 发生时间 | 夜 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 在西侧小屋前与村人交谈，选择第 1 项接受依赖。
2. 与野武士战斗。

## 依赖086 未来へ羽ばたく翼

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 夕、夜 | 经验值 | 10000 |

流程
1. 在仰天斋宅中发生剧情，与其对话后选择“それはすごいな”。
2. 在田圃道马小屋前取得“熊手”后交给仰天斋。
3. 在洛外町锻冶屋附近取得“竹ひご”后交给仰天斋。
4. 将“和纸の束”后交给仰天斋(完成依赖 39 后即可获得和纸の束)，之后选择第 2 项帮助仰天斋进行实验。
5. 昼时段前往崖街道与仰天斋交谈。
6. 前往吊桥附近调查，成功救出掉下悬崖的小孩。
7. 返回祇园与仰天斋交谈。



## 依赖087 あんま师と剑豪

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 10 章 + 依赖 61 完成 | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 子鸟丸 |
| 发生时间 | 夕、夜 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 与四条通り东的男女交谈。
2. 在夷通り道场旁边的长屋前与町民交谈。
3. 离开长屋附近后发生事件。
4. 返回长屋前与町民交谈。
5. 前往河原町桥头附近，进入猪野山家中与无法者战斗。

## 依赖088 卵 二 高级品の卵

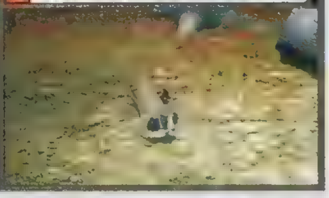
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 11 章 + 依赖 77 完成 | | |
| 区域 | 吉冈道场 | 报酬 | ニニギの灵珠 |
| 发生时间 | 昼、夕 | 经验值 | 1500 |

流程
1. 与吉冈道场西侧出口附近的老婆婆交谈。
2. 与田圃道入口处的男子交谈，花钱购买ゆで卵。
3. 返回吉冈道场，与老婆婆交谈，选择“假病じゃないのか？”。
4. 再与老婆婆交谈，将ゆで卵给她。

## 依赖089 男の夸り

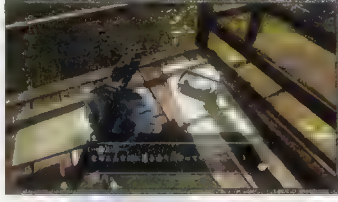
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 11 章 | | |
| 区域 | 林道 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 10000 |

流程
1. 在林道中与盗贼战斗。
2. 在祇园梦路屋前发生事件。
3. 前往山道堂前与清三交谈



## 依赖090 赤子

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 11 章 | | |
| 区域 | 川茶屋 | 报酬 | 道祖神の秘石 |
| 发生时间 | 昼 | 经验值 | 1500 |

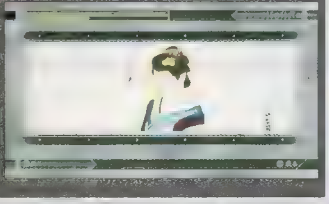


流程
1. 在川岸茶屋右侧的小屋中发现小孩，选择第 1 项。
2. 前往川街道南侧与老人交谈后救出落水的女性。
3. 在锻冶屋南侧的民家前与高利贷者交谈，选择第 1 项后与其战斗。
4. 在川岸茶屋与女性交谈。

## 依赖091 あざみ屋のひな菊(游女相关依赖)

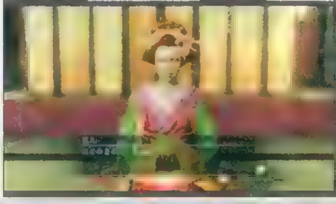
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + ひな菊好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |

流程
1. 前往祇园稻荷与ひな菊交谈。
2. 与ならず者战斗。



## 依赖092 あざみ屋の花丸(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 花丸好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |



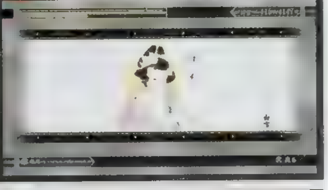
流程
1. 前往水天稻荷与花丸交谈。
2. 在天狗屋前花 1 两购买异国の丸药。
3. 在水天稻荷与花丸交谈。

## 依赖093 あざみ屋の白雪(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 白雪好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |

流程

1. 在祇园大门前与男子交谈。
2. 在小料理屋发生事件。
3. 在仰天斋宅前与ならず者战斗。



## 依赖094 梦路屋の绢夜(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 绢夜好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |

流程

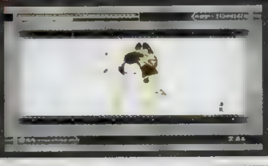
1. 在祇园稻荷与绢夜交谈。
2. 在祇园大门与鹤丸交谈。
3. 在祇园稻荷与绢夜交谈。
4. 在仲之町与鹤丸战斗。
5. 在祇园稻荷与绢夜交谈。

## 依赖095 梦路屋の凉风(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 凉风好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |

流程

1. 在梦路屋前与梦路屋主人交谈,获得 1 两。
2. 在中十小路东与凉风交谈。
3. 在中十小路西与凉风的父亲战斗。



## 依赖096 梦路屋の桃千香(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 桃千香好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 2000 |

流程

1. 在祇园稻荷与桃千花交谈。
2. 帮助桃千香赌骰子。
3. 输到 0 点时,与高利贷战斗;赢到 100 万点的话,则前往祇园稻荷与桃千花交谈。

## 依赖097 梦路屋の朝雾(游女相关依赖)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 朝雾好感度 20 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 无 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 10000 |

流程

1. 在祇园稻荷前与梦路屋主人相遇。
2. 在梦路屋前发生事件。
3. 所持金 50 两以上在梦路屋前与朝雾交谈。
4. 把钱给虎麻吕之后发生战斗。

## 依赖098 祇园案内书

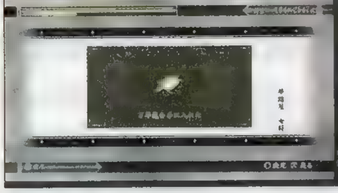
| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 完成游女相关依赖后 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 每个游女 5000 文 ~ 1 两 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 15000 |

流程

1. 各游女相关依赖完成后在祇园大门前与男子交谈,为其提供游女情报。
2. 情报提供结束后离开祇园后再返回,与男子交谈即可获得报酬。
3. 全部 7 名游女情报提供完成后依赖完成。

## 依赖099 大人の阶段

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 第 5 章 + 依赖 98 完成 | | |
| 区域 | 祇园 | 报酬 | 黄泉返りの勾玉 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 1000 |



流程

1. 在角町与祇园案内人交谈。

## 依赖100 それぞれの正义

| | | | |
|---|---|---|---|
| 发生章节 | 最终章 + 手配帖全完成(20/20)、依赖完成 99/100、挂回全完成(20/20) + 斗技场人物全完成(50/50) | | |
| 区域 | 洛外町 | 报酬 | 铁炮斩兼光 |
| 发生时间 | 昼、夕、夜 | 经验值 | 15000 |

流程

1. 在洛外町番屋前与冈っ引き交谈。
2. 手配帖全完成(20/20)、依赖完成 99/100、挂回全完成(20/20) + 斗技场人物全完成(50/50),达成上述条件后,在番屋调查手纸。
3. 夜时段前往河原町四条大桥,与亚门丈之进战斗。

龙如见参的依赖相关内容到此为止,牛蛙在此给所有准备全依赖达成的玩家们一个建议,由于第一遍游戏时资金数量和武器获得方面都相对较少,要想在一周目达成全依赖达成的话难度相对较高,所以建议大家先通一遍简单或者普通难度,然后在 2 周目或 3 周目再来挑战。除了依赖之外,如果还有其他游戏方面的问题外,请发邮件至 renchao@cbigroup.com 向牛蛙询问。

### 本阿弥光悦(1558–1637)

**历史**:日本战国时期著名的艺术家,在书画、漆艺、陶瓷工艺等多方面都有独到成就,尤其是他烧制的茶器"不二山"由于暗喻富士山的幽远意境,被视为日本的国宝。他的才华后来得到德川家康赞赏,赐予他封地,在京都郊外建立了自己的工艺基地。

**游戏**:表面上是个艺术家,其实暗地里有自己庞大的情报网和刺探部队,是个手眼通天的地下情报贩子。

# 金手指

## 无双 OROCHI 魔王再临

**AR2 格式**

必须码
EC878530 143DAD70

储备经验值最大
1CC51DB8 1455692C

能力道具持续时间最大
战神之斧
4CB16E10 1456300C

韦驮天靴
4CB173FC 1456300C

战神之铠
4CB171F8 1456300C

玉玺
4CB170E0 1456300C

获得武器皆为 LV4
1C894534 3848E7A5

可进入任意地点
1C8DA000 0456E7CE

全武将可空中冲刺
1CB1EE4C 1456E7A5

杂兵数量增加
1C8AD000 1456E7A5

全 NPC 敌对状态
1C89E800 0456E7A8
1C89E814 1456E7A5

全 NPC 非敌对状态
1C89E800 0436E7A8
1C89E814 0436E7A1

不容易落马
1C8F868C 0456E7A0

受到攻击无硬直
1C8F86C0 0859E7AC

杂兵掉落道具
1CB61D88 1456E7A5
1CB61DA0 0456E7A8

非玩家控制武将不会败北
1C8EFFB8 0456E79C

真无双奥义使用无限制
3CBFBBE8 1456E7A6

击破数 16 倍
4C894334 1456FEC9

武器攻击范围 20 倍
1C9092DC 84D3E68B
1C9092E0 2C74E7A7
1C9092EC 20532645

熟练度增长速度 16 倍
1C9A2828 1454D7CC
1C9A282C 1454D6A5
1C9A2830 0C577BD6
1C8953E4 0C53BEE5

全武器练成能力 99 个
3CC51DD9 1456E788
4CC51DD6 14564488
7CC51DDC 1453E7A6
5BF6E487 1456E7A5

全战场选择可能
7CC51878 149AE7A8
3C979026 1456E7A5

全武将使用可能
7CC5CBE0 1482E7D3
3C978033 1456E7A5
4CC51980 145627A5
4CC51858 145627A5

全武将熟练度 50
7CC5C818 1482E7D3
FBDA840B 1456E7A5

全素材取得
1CC51DBC 21DFB00C

**Xploder 格式**

必须码
F0100208 0019FA5B
或者
9013C250 0C04F03C

储备经验值最大
20529A90 0001869F

能力道具持续时间最大
战神之斧
1026EDE8 00007FFF

韦驮天靴
1026F0D4 00007FFF

战神之铠
1026EED0 00007FFF

玉玺
1026EFB8 00007FFF

获得武器皆为 LV4
201EC20C 24160000

可进入任意地点
201A1FD8 10000039

全武将可空中冲刺
20266D24 00000000

杂兵数量增加
201F4FD8 00000000

全 NPC 敌对状态
201E67D8 10000003
201E67EC 00000000

全 NPC 非敌对状态
201E67D8 10200003
201E67EC 10200004

不容易落马
20180564 1000000B

受到攻击无硬直
20180598 1405001F

杂兵掉落道具
20239A60 00000000
20239A78 10000003

非玩家控制武将不会败北
201B7C90 1000000F

真无双奥义使用无限制
002838C0 00000001

击破数 16 倍
101EC00C 0000293C

武器攻击范围 20 倍
201911B4 9083017E
201911B8 28620002
201911C4 3C0341A0

熟练度增长速度 16 倍
200FA700 0002103F
200FA704 00021100
200FA708 0807B431
201ED0BC 0803E9C0

全武器练成能力 99 个
00529AB1 00000063
10529AB2 00006363
40529AB4 00030001
63636363 00000000

全战场选择可能
40529750 00440003
00000F02 00000000

全武将使用可能
405248B8 005C0036
0000FF0F 00000000
10529658 00004000
10529730 00004000

全武将熟练度 50
405247F0 005C0036
C34F03E7 00000000

全素材取得
20529A94 3FFFFFFF

## 高达无双 Special

**AR2 格式**

必须码
EC878530 1456E79B

全技能习得
3CC7EE71 1456E70C
4CC7EE6E 1456B00C
4CC7EE74 1456E00C

全强化道具获得
7CC7F078 1459E7A6
3C978328 1456E7A5
1CC7F08C 61DFB00C
1CC7F090 61DFB00C
4CC7F094 1456B00C

画廊全开
7CC7D6DC 1446E7A6
EF6A8023 1456E7A5
4CC7D61C 1456B00C

机体经验值获得后最大
1C826050 3855E7A5

机师经验值获得后最大
1C826288 3855E7A5

机体经验值获得 8 倍
1C826058 1414D7C6
1C82604C 1458F7E5

机师获得经验值 8 倍
1C826290 1499D7C6
1C826284 1459FFE5

**Xploder 格式**

必须码
F0100208 0000000E

全技能习得
00506D49 000000FF
10506D4A 0000FFFF
10506D4C 00000FFF

全强化道具获得
40506F50 00050001
00000000 00000000
20506F64 FFFFFFFF
20506F68 FFFFFFFF
10506F6C 0000FFFF

画廊全开
405055B4 00100001
FFFFFFFF 00000000
105055F4 0000FFFF

机体经验值获得后最大
2017DF28 24010000

机师经验值获得后最大
2017E160 24010000

机体经验值获得 8 倍
2017DF30 00C21021
2017DF24 000630C0

机师获得经验值 8 倍
2017E168 00451021
2017E15C 000528C0

# I AM LEGEND

# 我是传奇

## 前言

什么叫传奇?根据辞海的定义,就是情节离奇或人物行为超越寻常的故事。既然超越寻常,那自然不是平时能看到的——超人很传奇,但是如果大家都会披着红披风飞来飞去,超人肯定也就不算传奇了。

传奇有很多种,但共同点都是要为人所知,你看斯巴达三百勇士很传奇吧,但要是波斯大军最后战胜了希腊诸邦,把温泉关战役定性为“一小撮负隅顽抗的死硬分子”,甚至根本不提,那今天我们肯定不知道他们的事迹,这三百人也就传奇不起来;再比如鲁滨逊漂流记,这家伙也很传奇,但如果最后没有被人发现带回文明社会,他就算在岛上把原子弹造出来了大家还是不知道;就算是威尔·史密斯那部电影《我是传奇》,如果最后那对母女俩没有跑出去,这主角的故事又有谁知道?

所以,有很多事,其实只是你不知道而已。你一旦知道了,那就是个传奇。

——你以为你已经看穿我们了吗?你以为你已经完全知道《游戏日》编辑部的喜好了吗?你以为你已经了解编辑们的过去了吗?你以为你已经清楚这些烂人们的特点了吗?

——嗯，没错，DRAGON是个懒鬼，经常爆失眠；星辰是个机器人控，还喜欢把信用卡刷爆；牛蛙是个犯罪集团首领，喜欢画和辣椒；fat是个死死困极，走在街上都会迷路情侣；aiue是个萝莉控，沉迷在2D世界；某天是个什么都很好精通的机械之人，经常被打；土星就是个百合控，并自称SEGA的fans；但版君是个正正经经的管理者——嗯，为急刚刚来，你们不知道他很正常。

但是刚刚列举出的这些，你们以为就是一切了吗？你们太天真了！

你们永远不会知道，在彻夜灯火通明的编辑部里都发生过什么事情。我当然不会告诉你们DRAGON曾经早晨5点就上班，牛蛙曾经被警察用报刊踢出门，又夫曾经半夜站在阳台上梦游；aiue曾经用棒棒糖引诱一个小萝莉到别人的巷子里——

（aiue：“打住，这里造谣，这是污蔑！”DRAGON：“这些事我怎么不知道？！”某天：“我不承认，我不承认！”牛蛙：“——呵。”）

你们也永远不会知道，世界的和平是被什么守护的。当魔界的魔王想要打开人间之门时，当野心勃勃的邪恶组织企图统治世界时，当外星人想要毁灭太阳系时，当未来的杀戮机器想要抹除人类的文明时，当远古的邪恶意识苏醒时——你们以为，是什么力量在守护你们呢？

（星辰：“不知道是谁，反正不是我们。”）

当然，晨光商厦的隐藏力量不可能一直不被察觉，从不知道什么时候起，编辑们发现周围的环境都发生了变化——楼下的网吧、餐厅和其他商店不停地换，老板也不停地换，似乎是因为监视的成果不够好；三楼加了防盗门，好像是为防止什么突发事件；天上的军用直升飞机，也从一些绘画的变成了测绘，每天饮事就跟着编辑组，显然是要密切注视一些“关键人物”的动向——

“到底这些家伙要干嘛！”众编辑隐隐有一丝压力，“我们到底发现了什么？”

事情越来越严重。就在2007年年底，不知道是触发了什么条件，一场天劫让《游戏日》编辑部蒙受了极大的损失，现在大家也都知道了，2008年1月号《游戏日》被雪灾堵在四川，外地读者直接延迟了近一个月才拿到手！对此我们很生气！很不平！牛蛙就曾非常愤慨地指着天空大喝：“有胆子的出面较量呀，在背后搞小花招算什么本事！而且还连累了那么多地方那么多人！有公德心没有！！有责任感没有！！有本事把雪都降到晨光商厦来啊！”

不要小看我们啊！在你们或许已经忘记，或许还完全不知道的领域里，我们也很恐怖啊！我们干编辑以前，也有着堪“传奇”的故事啊，把我们惹急了的话，我们什么都干得出来啊！

首先，让我们来回顾一下，之前曾经提及过的传奇故事——

## 我是传奇·玄幻篇

————如果是看过我们以前有关专辑——准确的说是2007年6月号——的读者，相信都能知道以下故事的主角是谁。当然，为了不至于让已经看过的读者觉得无趣，我们进行了一番艺术加工，相信大家不会意外吧！

山就在面前。

没有人估算过这座山的高度，但是翻过这座山，最快也要八天。

那是在没有狮鹫、噬人蚯蚓、鸡蛇或毒蜂骚扰的情况下——不管是配备了多强防护力量的旅人，遇到这些生物的话都要耽误至少一倍以上的时间，运气好的话他们能继续前行，运气不好的话，这座山就是他们人生旅途的终点。

当然，如果出现了幽灵骑兵队，旅人们宁可遇到的是狮鹫等可以正面对抗的生物。

最后，当人类世界恶名昭彰的黑龙“轰雷”选择了这座山的山顶为自己巢穴后，连山脚下唯一的小村都搬走了。

所以，虽然这座山是连接两大商业区的最便捷通道，却已经有整整一百八十年没人打算从这里经过。

**腊月二十一，晴。**

太阳的余晖刚刚从地平线另一端消失，晚霞正竭力留住最后一点色彩的时候，一个人影出现在山下的废村。

山就在面前，和几万年来一样高高矗立。它的阴影投射在地面上，将村子也吞入一片黑暗。

“还有九天。”一副旅人打扮的那个人影喃喃自语，“除去回去的时间，老子只剩两天了吗？他妈的……”

一边发着牢骚，旅人一边信步走进路边的房屋。一百多年的时间已经让这里变成残垣断壁，但旅人的目标也不是在屋内御寒。他顺手取下一根腐朽的房梁，用熟练的手法将朽木拆成几段，丢到路中间，然后用它生起了火。

这是非常冒险的举动，稍有常识的人都不会在地图上标明“极危险”的区域把火光暴露于野外，“极危险”区域的生物不但攻击性强，而且根本不害怕火，它们会循着光亮而来，将无知的冒险者撕成碎片。

很快就有几头夜狼悄无声息地出现在火堆周围，这是可以将自己的身形完美隐藏于黑暗中，并用富含毒液的牙齿发动致命一击的凶兽，但最危险的则是它们完美的团体行动，同时从几个方向发动突袭，对单独的目标来说无疑是最大的噩梦。

但是这次它们甚至没有来得及发动攻势。

刚刚还在火堆边的人类在木柴突然爆起一团火花的同时消失，下一瞬间，夜狼群的头狼脑袋被生生扯了下来。

“就知道会有傻瓜来凑热闹，”旅人看着其他夜狼仓皇逃走后，不屑地将魔兽的巨大头颅丢进草丛，“但没想到来的也太杂碎了……本来想如果来一头雪山狮子，可以把皮剥下来明天用的……像这种东西，吃肉都嫌塞牙。”

这一晚，再没有任何生物靠近小村。头狼独有的血腥味提醒着野外嗜血者，这里有强横的存在。野兽的世界，永远是强者为尊。

**腊月二十二，阴。**

山就在旅人面前。风雪已经让整个山崖可以攀登的地方都充满了坚冰，形成完全无法攀越的障碍。毕竟

悬挂在某国通缉令上的“轰雷”画像，据说为了画这个东西死了两千多人。

I AM LEGEND

在可以通行的时代，这座山向人类开放的时间段也只有夏季的三个月而已。

“到底是哪个老不死的家伙提出这个项目的？”旅人也皱起了眉头，但他接下来说的话却和一般人的苦恼不同，“这么大的山，谁知道‘山顶’在哪儿啊？不是要我白费时间吗?！早知道昨晚就开始往上爬了！”

“轰隆”一声，是旅人的拳头砸入了岩壁，无数条粗细不等的裂缝迅速以拳头位置为中心扩散开来，将山崖表面的风化岩石纷纷震落，数百吨的石块和碎冰从天而降——普通人是不可能在这么短时间内逃离落石地域的，但眼下这人却不同，这显然正是他所要的结果。左脚轻轻在地上一点，人影腾空而起的同时右拳挥出，巨石在离拳头还有数米时便被拳风击碎，几秒钟后，这个身影安然出现在百余米高的一小块突出岩石上。

山峰高处有隐隐的轰鸣传来，似乎是这里的震动引发了雪崩。旅人却忍不住“嘿嘿”笑了起来：“现在，你们这些有所谓‘自尊’的家伙该露个头了吧？老子今天来踢场子啊！”

就象要证实他的话一样，猛然间天空一黑——是数以千计的勒梵鸦——以凯尔特神话里战斗与死亡女神命名的这些鸟类，有着与众不同的精神攻击方式，由口中发出次声波来扰乱敌人的判断，精神力差一点的人会出现幻觉，意志坚韧的人手脚也会不听使唤，至于像这么多的勒梵鸦同时发力的话，恐怕只有脑子本来就迟钝却皮肉坚逾钢铁的玄铁兽才能若无其事了。

这个旅人当然不是玄铁兽，他也没有若无其事，只是厉声吼了出来：“杂鱼，滚开！”

依旧是他的右拳，比刚才击穿岩壁还要迅猛的一击直突天际，在冰雪和空气中劈出一道肉眼可见的攻击轨迹，就象一根透明的巨柱，越往前范围越大，抵达鸦群时，已经化成数百平方米的巨墙，大部分的乌鸦还没来得及反应便化作肉泥，剩下的也在茫然数秒后迅速逃散。

除了意识到远处人类的实力外，这个地区食物链更高端生物的出现也是原因。

几头短翼飞龙带着愤怒的炽焰自另一端行来。

旅人再次叹气。

“看样子，要打到最终 BOSS 那里还早得很呢。”

“轰雷”最近脾气越来越坏。

作为已经活了两千多年的龙族，它正处于自己一生中体力、精力、魔力都最鼎盛的时期，按理说不该只是蹲在这种人迹不至的荒山呼啸山林，但是上一次痛快地毁灭一个城市，已经是两百年前的事情了。

之所以会甘心留在这里，纯粹是因为龙族的自尊和一个承诺。

“格罗卡姆斯，”两百年前，自己唯一的一个朋友，同为龙族的“绯炎”呼唤着自己的秘名，“我将陪同我的龙骑士，前往极南之地挑战血色魔君。我不知道我能否生还，所以，只有把我现在最珍视的东西托付给你，我的朋友。”

能令高傲的龙族提前交代后事，其所面临的敌人可想而知。

“所以说，一开始就不要和人类签订无聊的契约。”虽然从来都看不起人类，“轰雷”还是知道这句话说不得。龙族最重承诺，说出这种话只是侮辱对方而已。

“格罗卡姆斯，我知道你想说什么，”绯炎苦笑，“不过，你知道，我不得不去。”

就在三个月前，绯炎的爱人，被称为龙族千年来最美丽公主的托利埃娜刚刚与她的契约骑士陨落在极南之地。

于是，轰雷带着朋友托付的东西，经过精心挑选，终于选定了这个不会有什么人来打扰的地方，为了完成对朋友的承诺。

“早知道，就不该接过这种东西。”有时候轰雷也在想。一边想，一边无聊地拨弄巢穴里那颗龙蛋。

这就是它答应守护的东西——绯炎和托利埃娜的爱情结晶。轰雷答应守护到幼龙出世为止。

前往极南之地的绯炎没有回来，这件事轰雷也早就知道了。绯炎与他的骑士经过惨烈战斗，终于将血色魔君重创后赶回魔界，但是回来的只有那名骑士，被传扬的也只有“英雄的龙骑士××”而已。人类没有记叙自己种族之外英雄的兴趣。

“好无聊啊，好无聊。”轰雷哼哼着。龙蛋的孵化需要整整两百年，随着时间流逝，它的耐心与日俱减，甚至已经打定主意在这小龙崽子冲破蛋壳的同时就离开这里，反正就算是刚出生的幼龙也能凭自身能力生存，天生的龙威足以让任何一种生物战战兢兢束手待毙——除了人类。那是唯一一种敢挑战强大存在的讨厌鬼。

还好，龙蛋里的动静已经越来越大，不出意料的话，明年春夏之交大概就能破壳而出，一想到这点，轰雷就觉得自己下半生还有很多叱诧风云的机会。

这一天，轰雷继续无聊地眺望天空，正当它盘算着是不是该到后山那些狮鹫处抓点零食时，山脚下传来了震动和轰鸣。

引发骚乱的源头在次日中午终于到达了山顶——准确的说，是在到达山顶前的最后一块平地处被轰雷拦了下来。

轰雷也非常讶异。面前的家伙明显只是个人类，按理说闹出那种规模的动静后，到不了半山腰就该被各种各样的魔兽吞得尸骨无存，而轰雷也不屑于去和那些下级生物凑热闹，于是一直旁观，结果这家伙居然一路杀到了这里。看这个人类的样子，路上的阻碍对他来说就像踏青一样轻松。

“妈的，终于找对地方了。你就是那头黑龙吧？”旅人对轰雷的龙威全然不理，口气好像对着一块不会动的石头，“我没兴趣和你打……其实老子压根就不想来，但是家里的老头子们太讨厌了，非要进行什么资格测验，不如你也行个方便如何？——他们要我把那个蛋拿回去。”

轰雷觉得自己全身的血管都要爆炸了。这小子刚才说了什么?！他以为自己是什么?！他又以为本大爷是什么?！难道两百年没有杀过人，现在的人就都以为老子是宠物了吗?！

“……人类，你不必为自己的无礼向我道歉了。”黑龙的语气里有着明显的怒意，“因为我根本不打算原谅你的无礼。你的态度，你的要求，你的举止，每一项都足以让我把你撕碎！庆幸吧，人类，你该庆幸自己只能死一次！”

“……早就料到会这样了。”轰雷口里超高温的火焰席卷而来时，旅人以听天由命的语调低声抱怨着，“反正我一开始就不指望你会同意。”

山峰再度震动。

太阳再度落下。本来该白雪覆盖的地方已经变得到处都是碎石和坑洞，积雪早就无影无踪，白天的战斗令整个山顶的地形都改变了。

轰雷疲惫地伏在地上，不停地喘气。它的一只眼睛没有了，两只翅膀被撕破，尾巴被斩断，体内破碎的内脏和骨头也不在少数。

还好它没死。

“那小子到底是个什么东西……”轰雷喃喃自语。白天的恶战是自己有生以来最惨烈、最辛苦的一仗，当年同时面对五名黄金圣骑士也没有今天这么危险，那小子简直就不是这个位面该有的存在，直到黄昏时，他还没有受伤，看上去肯定要获胜了，好在自己以一部分灵魂为代价释放了龙族禁咒，在空中直接命中对方，这才达到一击逆转的效果。想到当时的惊险，轰雷心有余悸。不过两百年，人类实力已经这么恐怖了吗？它开始认真考虑自己要不要重返人类社会制造恐怖的计划。

那个人类是直接掉下山去的。近万米的高度，中途没有任何支撑，就算龙族也会变成肉饼。那家伙该是死掉了吧？轰雷不愿意去想这个问题，而且它现在也无力去证实。身上的伤，怕是休养个十年都无法复原。

“还是先睡他妈的一觉再说。”最后，轰雷采取了逃避现实的办法，这是龙族有史以来第一次采用这种战术。

山脚下的乱石堆里突然伸出一只手。接着，一个人“哗啦啦”地抖落身上碎石，从一个大坑里站了起来。

“血？我靠……”他抹了一把脸，然后愣了一下，“靠，我被打到山脚下来了？有没有搞错！再重新上山那又是一天多耶，时间根本就不够了嘛！”

沉默了片刻，他一脚踢碎身边一块大石头，指着天上大喊起来：“他妈的，老子不玩了！算你们赢了行不行？老子不跟你们玩了，什么龙蛋，老子不带了！老子到游戏日当编辑去！”

---

月黑风高夜，杀人放火天。在普通人平时根本注意不到的世界，往往会迸发出异常灼目的光芒。

**西南地区某崇山峻岭中。**

“红1呼叫红2，红1呼叫红2，”密林中一个细微的声音传出，“目标已经进入预定地点，重复，目标已经进入预定地点。”

“红2收到，红2收到，请再确认一遍，是否所有目标都已经到达？请再确认一遍！”

“红1确认，红1确认——1号目标到9号目标都已经出现……等一下，5号目标没有出现，5号目标没有出现！”

“时间已经不能再拖了，总部命令我们必须按时发起攻击！”

“……红1明白！30秒后攻击展开！”

30秒钟后，丛林里突然爆出无数长短不一的火花，身穿迷彩全副武装的特种兵们跃出隐蔽处，朝山谷中几间小屋冲去。屋外几个穿黑西装的人瞬间便被打得血肉飞溅，但是接下来的情况却出乎意料，突然一道白光从门口的地面冒出，冲在前面的两个士兵还没有出声便已经化为灰烬。为首的军官并未因这个奇异的景象有所动摇，他身后的几个士兵更是飞身而起，手中枪口喷出的火焰竟变成了蓝色！

小屋轰然炸裂，几个人影在烟雾中跳上十余米的空中，尖声叫道：“退魔弹?！你们不是普通的士兵！”

“咒怨众！你们长期在这里胡作非为，今天就已经到了末日！”军官厉声喝道，“交出怨念之壶，乖乖束手就擒，还能有机会留下生路！”

有人影怪笑一声：“我们从不用别人给机会！”

说话间，一道紫气从空中激射而下，所到之处，草木皆枯，军官皱眉道：“死到临头还要作乱！”扬手一记粉红色光束飞出，碰到那紫气骤然炸开，一时间光华大作，将整个山谷照耀得如同白昼。

天上几个人影惨叫一声，纷纷落下地来：“闪，闪光弹！……卑鄙！”

“对付你们这种人，就得用这种招式！”军官冷冷地走过去，“把他们都锁起来带走！”

一个人突然冲过来，抱住军官，全身都冒出阴森的气息：“你们休想得意，就算下地狱，也得跟我们一起呀！去死，去死，去死吧!!!”

“轰”的一声，山谷里原本明亮的光线突然暗了下来，几乎回到原来漆黑的氛围，但是这个黑暗只持续了几秒钟，最后还是被光明冲破，四周重新明亮无比。

“哼，发动了最后的诅咒么……”虽然那个袭击自己的人已经化作黑烟散去，但军官脸色也不大好看，他从衣服里掏出一个红色的本子，“好在有护身符，不然还真是要着了道儿！”

“那，那个是！”被光芒照射着缩成一团的黑影里，有人嘶声叫起来，“你，你竟然是领了证的……难怪连最终极的诅咒也没有用……”

军官哼了一声：“你们这些逆潮流而动的家伙，早就该被彻底清除，留你们到现在已经是恩赐了，你们却一丝一毫悔改都没有，反而变本加厉……最后给你们一个机会，说出怨念之壶藏在哪里，你们还有可能被宽大处理！”

“嘎嘎嘎，那种东西……你以为你找得到么……你以为……你能彻底把我们抹除吗……”黑影逐渐变小，消失了，“我们……有三千七百万同志……作为后盾……”

“……无聊。”军官皱皱眉头，转身问已经开始打扫战场的部下，“找到怨念之壶了么？”

“没有，已经用仪器探测过，根本不在这个山谷里。”

“难道说……”军官一愣，把对讲机拿起来，“我是红2，预定地点成功占领，目标A被清除，但是目标B失踪……是，是，我也认为问题在5号目标身上……明白，明白！动用卫星系统对整个地区进行追踪！”

一张无形的天网在夜空中散开。

而在离刚刚发生激战山谷大约两百公里的地方，一辆卡车正以异于寻常的速度疾驰——时速大约80公里，若在高速公路上应该是很普通的速度，之所以说异于寻常，完全是由于周围的环境所致。被横断山区特有的地形限制，这里的公路都是盘山修筑，一侧是高耸入云的悬崖峭壁，而另一端则是滚滚东去的澜沧江。没有路灯，没有交通标识，甚至路边没有护栏，普通司机在夜间是绝对不敢以这个速度开行的。

而卡车司机显然完全无视这个问题，他仅凭着可视范围极小的车前灯就能熟练地加速、拐弯甚至甩尾，明显超载的卡车不时发出危险的声音，似乎随时都要断裂。在令人毛骨悚然的轮胎与地面摩擦声中，隐约传来司机哼的歌：“夜深了，月牙出来了……人都说月牙像月老啊……月老他教给我，提着刀就把人杀……”

前方突然出现了灯光，路口处是几个看上去瞌睡连天的警察和没有排好的路障。

“临检？”司机似乎有点意外，但还是松开了油门，任凭警察走过来。

“拉的是什么？”检查完驾照，警察似乎是顺口问了一句。

“生铁。”

“要检查一下。”警察说，“最近这条路上不大太平。”

“嗯，查吧查吧。”司机耸耸肩，“看你们大半夜还要在这种鸟不生蛋的地方查车，也挺辛苦的……”

两个警察跳上后面的车厢，揭开帆布：“哟，这么多铁块……嘿嘿，我说，要在这些铁下面藏个什么东西，也该挺容易的吧？”

司机也哈哈笑起来：“没错，就是要拿出来得费劲。”

毫无征兆之下，卡车油门猛然发动，一头撞破前面的路障扬长而去，车上两个警察猝不及防，被甩了下来——并未落地，而是在空中就一个翻身，稳稳浮在空中。望着卡车的尾灯，一个警察破口大骂起来：“该死，怎么会被发现的?！”

听到背后远远传来这句话，司机耸耸肩，小声嘀咕：“这儿离最近的村镇也有一百公里，你们路边连辆车都没有，难道是两腿走过来的不成！当我白痴啊？哼哼，怕是平时在天上飞惯了吧？”

两道光束从后面射过来，毫不留情地将路面的水泥掀起，一时间车窗上打得泥土飞溅，司机继续小声嘀咕：“靠，这笔养路费算谁的？”

后面的警察已经从空中追了过来，手中发出的光束也开始直接命中卡车，但是在空中的攻击大部分都落在了后面车厢的铁块上，只能迸起一点火星而已。司机偏头避过一道穿过驾驶室车顶的光束，回头看了看：“你们这帮小屁孩，还未够班啊……让我来教育你们，什么叫做社会的残酷吧。”

忽然有大量紫色气体从车厢的铁块下面涌出来，就象有生命一样，这些气体突然分成几股，向天上的人席卷而去，当时就有几个飞得低的被气体包围后惨叫着摔下来。剩余的两个人果然不敢再追，眼睁睁地望着卡车远去：“他发动了怨气！怨念之壶果然在他手上！必须赶紧通知总部！”

“不用去通知了。”其中一个警察突然开口。

“咦，为什么？”同伴愕然回头发问，却看见他的手上光线已经变成了紫色，顿时脸色大变，“你，难道说！”同伴没有来得及说完，紫色光线已经穿过胸膛，顿时此人变得失魂落魄，掉头逃窜而去。

“‘邪气清理’，果然是很好用的一招啊。”不知为何反戈的警察没有追赶任何一方，只是留在原地出神地看着自己的手。之前掉下去的人里还有一个保持清醒的，艰难地抬起头：“你，你果然是……”

“……没错，我的女朋友跟别人跑了。今天中午我才知道的。”那人露出一个笑容，“六年的感情啊……要是那男人确实比我强，我倒还无话可说，但是……他妈的这家伙只是‘劲×团’玩得好而已！！”

他头上的紫黑色气体越来越浓，似乎随时可能爆炸，但他最终还是只叹出一口气，转身消失在黑暗中。

“红 7 发来紧急报告，5 号目标携带目标 B 已经通过第三关卡！另外，红 7 小组有人黑化！红 7 小组目前全体丧失战斗力！”

一个由帐篷搭起来的简易指挥所里，貌似指挥官的人正在看一份简报，表情严肃：“只一个人逃脱就造成这么大破坏，果然我们太低估对方了么？”

卡车还在盘山公路上疾驰，紫色气体一直源源不断地扩散，在沿路形成恐怖的气状盘旋，连树木花草也发生了少许扭曲，呈现狰狞的恶灵状态。而这个场面通过卫星传回指挥所里，让在场的人脸色更加难看：“这家伙，是打算把沿途全部污染吗?！通知各单位，不惜一切代价，一定要消灭他！让他冲出山区，进入人口稠密区就麻烦了！”

似乎是驶过了一片树林，屏幕上的光点突然消失，

指挥官一下子跳起来：“怎么回事，为什么看不到了？”

“那里是著名的瘴气区，屏蔽一切信号……不用担心，那个地段没有别的路，只消几分钟后他就会出现的。”旁边的副官回答，“我们已经在前方设置了密集的防线，就算是一只苍蝇也过不去！”

“是吗……但愿如此……”

似乎是为了让指挥官安心，汽车很快又出现在屏幕上，而这时，已经可以清楚看到它前方密集的灯光，那是用至少十米厚水泥垒起的叹息之墙，还有不计其数的战斗人员。卡车显然发现了异常，打算掉头向回开，但是道路太过狭窄，卡车根本无法调头，就在它打算倒车时，无数的闪光弹已经射了过去，将卡车打得千疮百孔……

“成功了！”指挥官激动地握紧拳头，“总算把这个逆潮流而动的组织完全歼灭了！这是时代的胜利！……通知在场单位，确认战果，确认战果！”

“这里是特别阻截部队，我是红 11……”通话器里传来现场的嘈杂声，“现在开始确认……卡车已经完全丧失行动能力，驾驶室里……驾驶员当场死亡……派两个人去确认死者身份！现在查看后车厢……车厢里基本都是铁块，没有发现怨气溢出，重复，没有发现怨气溢出！”

“没有？难道说那家伙把怨念之壶藏起来了……”

“报告！”对方的声音突然紧张起来，“死者不是 5 号目标，重复，死者不是 5 号目标！！！”

“去搜！他一定带着怨念之壶藏在瘴气区了！”指挥官瞪着眼睛，“去搜！挖地三尺也要找到他！”

离卡车残骸不远处的山上，司机默默地看着那边依然不停晃动的灯光，然后转过头来，打量着面前旅人打扮的男子：“多谢你把我带到这里来。”

“我只是路过顺便而已。”那人耸耸肩，“接下来，只要你保持谨慎行动，那帮笨蛋应该是找不到你的了。”

“嗯……救命之恩，感激不尽，请问您高姓大名？”

某厂商曾以“本车可经受大量闪光弹冲击”作为广告卖点

“这个不足挂齿，我还忙着呢，有机会的话下次再聊吧。”男子挥挥手，转身离开，“唉呀呀，麻烦事真多，

**如果它从来没有被人知道，那它就没有存在过**

——引自某人日记

这个人做的很多事情，都从来没有人知道。

据说在北京的时候，他曾经和几个朋友一起出去喝酒，酒酣耳热之时，众人一起开玩笑，他也笑哈哈的问旁边朋友：“你觉得我这个人怎么样？”那朋友大笑：“一看就不是好人！”众人皆大笑，他笑得最厉害。

从此以后，就再也没人见过那位朋友了。

他也说没见到。语气困惑，略带焦虑，由不得人不信。

根据某人事迹改编的惊悚电影《电 × 惊魂》系列，是近年来美式恐怖片的一个代表

还有一次，他欠了很长一段时间的房租——大概有一年吧，房东是个老实人，这一年里连水电气费都帮他垫了，加起来怕不得有好几万，他倒也很沉得住气。终于到了年底，房东还没说啥，房东的侄儿忍不住了，听说这事后非常激愤，这个血气方刚的小伙子当天下午就跑到他那里，把门砸开，告诉他该交房租水电了。

他有点苦恼的挠挠头：“最近不顺，实在没那么多，能不能先给一部分？我先把半年的补了吧？”

小伙子不认：“不行！一年是一年！万一你明年跑了呢?！”

他苦笑：“年轻人，火气不要这么大嘛……”

“少废话！反正话已经撂在这儿了，你丫给我听好，三天后我来收钱！爷今儿警告你，三天后你要是钱少了一分，就打断你的腿！”

他叹了口气：“好好，三天后你来拿钱，我知道了。你只要来，我就把钱给你，行了吧？”

“算你丫识相！”看见对方被自己唬住，小伙子很得意的转身走了。

三天后，小伙子没来。

三个月后，有人在街上看见他，腿瘸了一条，眼睛瞎了两个，舌头全没了，还有点神经病，不知道是出了什么事。

他也说不知道。语气诚恳，略带惋惜，由不得人不信。

不过有一件事，他是承认的。

“那时候，我还在北京的一家杂志社上班呢。”说这话的时候，他已经离北京几千公里，旁边坐的人都操着西南口音，“嘿嘿，也是一时糊涂，被人用了身份证去做了很多怪事，结果后来催款单都送到我这儿来了。”

“是怪事还是坏事啊？”

“又不是我做的当然只是怪事。”

“……你做的就是坏事，对吧？”

“你在这儿瞎接什么嘴，法律不管我就打死你！……说到哪里了？”

“欠款单。你交了吗？”

“干吗我要交啊，我就说身份证掉了，都挂失了！”

“你够狠嘛。”

“不过还是欠了一屁股债。”他耸耸肩，“没关系，只要我不回北京，他们找不到我。”

“对了，那利用你身份证的人呢？”

他想了好半天：“不知道啊，一直没出现。找到他我还想好好算账呢！”

就在大家打算相信这件事的时候，他又小声嘀咕了一句：“我看也没人找得到他了吧……”

在这里特此说明，他承认的是身份证被利用的事。

总的来说，在大多数人看来，他平时还是个非常和气，非常亲切的人，和大家一起开玩笑，一起熬夜，一起加班等等，是办公室里必不可少的要素之一，唯一让大家有点受不了的就是，这家伙基本上张口就不带好话……

“哦哦，这是你以前的女同学啊？……怎么长这么老，当了几个孩子的妈了？”“……大哥，那是她上学时的照片。”“是吗，没看出来啊哇哈哈哈。”

“嗯，你设计的这个版式……嗯，这样放大了看是不错，但隔远了看你不觉得像坨屎？”“怎么可能！”“喏，你这么看，这么看，这么看……”“你不要故意用手比出一个大便的形状！”

“喂喂，怎么还不来上班？……生病了？昨晚你做了什么？都跟你说了这种事要节制，不要以为自己年轻就……啊？你说你一个人睡的？靠，一个人睡都不节制！”

总之，很罄竹难书啊。就是他自己不承认。

在这之后，大家无意间看到了他笔记本扉页上的那句话：“如果它从来没有被人知道，那它就没有存在过。”

后来问他的时候，他很语重心长的说，这句话可以

# I AM LEGEND

用于很多场合——比如说啊，有人到你家来了，你们两个言语不和，最后打了起来。

（众人：“为什么非要是这种场合？”）

你一时气不过，顺手把对方打死了，怎么办？

（众人：“……这种事还能顺手的？”）

所以你必须要提前做好准备。

（众人：“谁没事会为自己打死人做准备？”）

比如，先买个大冰柜，买好斧头，锯子。

（众人：“听着像电锯惊魂啊？”）

然后，把门关上，用斧头锯子先把这个人分了，注意不要把血溅在墙壁上。

（众人：“就在我们住的那种连厕所在一起还没有 20 平米的小屋子？”）

然后，丢进冰柜，上面盖上雪糕啊饮料啊什么的，没事还可以拿出来吃。

（众人：“只有你能吃得下。”）

我说的是吃雪糕。对了，还得养两条大狼狗，没事就把尸体丢给它们吃。当然不要给冰冻的，丢在锅子里煮烂了给它们，可以连肉带骨头都吃掉。

（众人：“平时没死人的时候，这两条狗吃什么？”）

最后，可以把头骨留下来，在眼眶处装俩小灯泡，大模大样放在冰箱上当装饰品。

（众人：“……被那个眼睛看着真的能睡觉么？”）

“你没这么干过吧？”最后终于有人想起这么问。

他微笑着看过去：“姑且不论有没有真的干过——有人知道我干没干过吗？”

当然没有人知道。所以，这些事从来都没有存在过，真的没有存在过哦。

[illegible]

“游戏日，你们的信！”门卫喊出这句话时，大部分编辑的脸色其实都会迅速难看起来。

因为一般来说，读者来信会被 fei 全部截留（fei：看见没，看见没，你们谁还敢说我坏话，我第一个看见哟！），而剩下给其他编辑的信件，除了少量在信封上注明“特别孝敬给××编辑”的以外——“××，××银行给你寄来的！”“什么?! 这个月怎么这么快!!”

那个信封，一定是端端正正用印刷体印着“××先生收”，右下角则是标准的“××银行”标志。把它拆开，则会掉出一叠纸，其中部分是广告，还有一部分，会很亲切地写着“本月应还款额”云云字样。

“本月应还款……他妈的为什么这么多?!”办公室中经常有不止一个人拿着这张纸，忍不住颤抖起来。

一般来说，编辑部欠银行钱的人虽然多，但总还能想方设法把当月最低的还款额凑出来。实在没法凑的，比如某个手上套着奇怪东西的人，还能含着泪，嘴里说着“对不起，不是爸爸不要你们……实在是家里穷……”然后把手办啊耳机啊统统打包好，放到淘宝网上去统统卖掉。那一瞬间仿佛能听见时代的哭泣。

但有人不是这样。

办公室有一位很伟大的理财高手，他的财务状况永远笼罩在迷雾里，神秘莫测，不可思议：明明每次刷信用卡时都是最疯狂的一个，接到账单时数目也是最高的一个，偏偏他还是最镇静的一个，也不见银行什么时候派出戴黑墨镜的大汉来把他按倒在地，而大家又看不出他有偷偷从事不法业务赚取黑钱的迹象，因此就非常佩服地想讨教一下：“大师，你到底是怎么做的呢？”

“这个问题比较复杂，简单的说我是参考了美国人比较流行的模式，以卡养卡以钱养钱我以信用赌明天……”

“游戏日编辑的……信用么……”众人看着天，默

默地离去。

总之，这个人现在到底欠了多少帐，又有多少帐是“圆环套圆环”一层层重叠着套起来的，短时间内应该是查不清楚，至于刷的这些钱到底去了哪里，也似乎查不清楚。但是俗话说得好，世界上没有不透风的墙，没有不漏水的网，这人到底干过些什么，还是有些风声从各个地方走漏出来。

比如说，我们就听到风声，部分银行去年的经济状况不大好，其中很大一部分原因就是这家伙刷卡透支了太多的钱——英国那个诺森罗克银行知道吧，前段时间都惨得打算把 1000 亿英镑的债权出售来缓解资金短缺了，为此英国国民还出现过恐慌和挤兑风潮，两天时间该银行被提走 20 亿英镑，惊动英国首相……

对这件事，此人作为传闻中最大的罪魁祸首，只是嘿嘿一笑带过：“嗯，是刷得多了点……”

“这银行还真是你害的？你都刷了什么？”

“没什么，在什么东京银座啊，美国曼哈顿啊，嗯，刷了几块地皮……”

“你想做什么，这些都是要还的吧？”

“爽嘛……”

据说上海啊深圳啊北京啊，这些地方房价居高不下，也是他刷的！

比诺森罗克银行还要严重的是美国，就在 3 月的一份报告中，美国的次贷危机全面爆发，据说光购房贷款无法还清的金额就将在未来两年内超过 2000 亿美元，这随即引发了美国股市的大跌，然后连锁反应又导致全球股市下跌，所有人都脸色惨白地认为新一轮经济衰退即将到来……

“我就刷了一些房子玩……”这人有点奇怪，“怎么就搞出这么大的阵势呢？”

“你刷了两千亿的房子是吧，干吗不刷两套给我们？”

“这些最后都是要还的，一环套一环，这个房子要用那个房子抵押，那个房子要用那那个房子还债…嗯，全部清算清楚，大概要一百年吧，那时我已经死了哈哈哈！”

“你做这种事到底有什么意义，你又住不上！”

“看着爽啊，都是我的，都是我的！”

“‘表面上’吧……”

当然，虽然他对这次全球的经济危机都负有重大责任，但至少中国股市的大萧条，他自认是不该负责的。

“我不过就是刷卡去买了点中石油什么的……”他还在挠头，“然后它就哗啦啦升上去了。”

“靠，那就该抛啊！”

“反正不是我的钱……于是我继续买。”

“现在还在买？”

“上个月刚买了，他们说是抄底……”

“还抄底呢，上周才把发行价跌破！”

终于，在一次搬家时，看到他从屋里搬出来的那叠两米多高的信用卡，大家终于震惊了：“口胡！你到底祸害了多少家银行?！”

“我自己都不知道……”

“爱克斯姆银行……这银行在哪儿？”

“坦桑尼亚……”

“你准备去刷两头大象么！”

“有备无患嘛。你们不要紧张，我也不是每张卡都透支。”

“对啊，你还得留着还其他卡的帐。”

什么叫气势？什么叫成就感？刷卡的成就感就在于，他和大家走在街上，可以脸带微笑的指点江山：“这条街，我的，这个写字楼，我的，这个楼房，也是我的！”“你指着的那是警察局，大哥。”

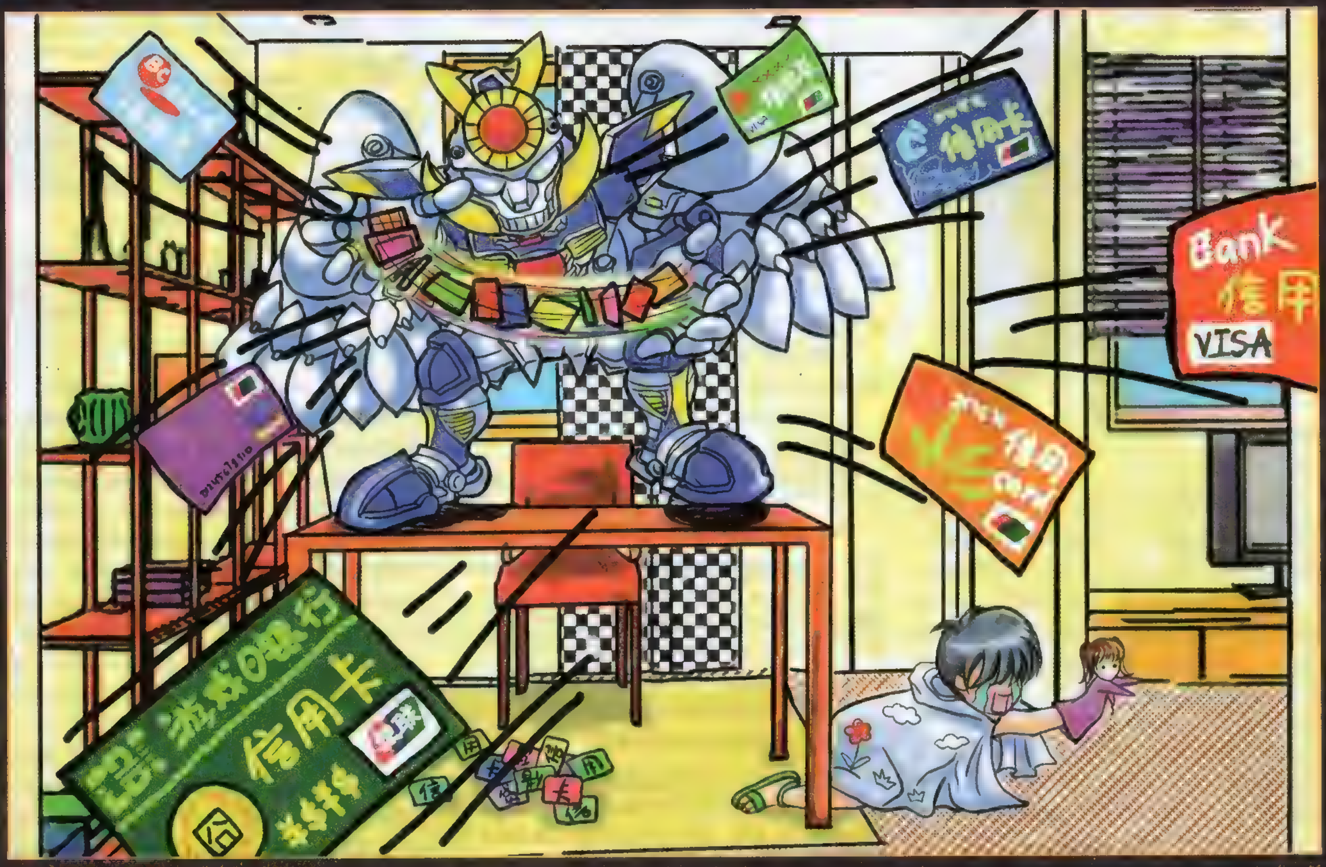
“是吗，那这就不是我的……但旁边那个大酒店是我的！”

“你就说什么不是你的吧。”

“那个……喏！”

“废话，那是太阳。”

“太阳可以刷的话，也是我的！还有……”




I AM LEGEND

“别用手指了，好多出租车在看我们。”

“看什么看，再看把你也刷了！”

总之，他现在的状况是，你不清楚他到底每个月都刷了什么东西，但是你可以很平衡的想到“反正就算刷了也不是他的”。当然，眼前的和平景象只出现在他个人的信贷危机还未到来之前，其他人每天都在担心会不会有彪形大汉冲进办公室，把他按倒在地，就地枪毙……

“不可能的啦，”他每次都这样安慰别人，“杀了我的话，他们拿什么还钱？”

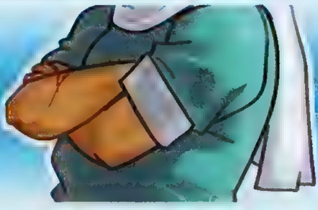
“你活着就能还了么？”

“这个——我可以告诉他们可以转嫁到哪个冤大头那里去嘛……”

由于篇幅有限，我们姑且先介绍以上四位。什么，你说你猜不出是谁？有没有搞错我们连图都配上了耶，你故意的吧！当然，我们之所以要把原本事迹改得乱七八糟，实在是因为——接下来我们要介绍编辑部里一个深藏不露的高人，这人当年的经历可谓是波澜壮阔起伏跌宕啊，我们不把自己的事儿写玄乎了，都觉得配不上！好了，别的就不说了，有请《游戏日》淘宝店负责人白掌柜！以下经历，我们保证句句属实，没有虚构！

# 我是传奇·真实篇

I AM LEGEND



白掌柜，以前在《游戏日》上以“小白”的名字出现，乃是游戏日的淘宝店掌柜。此君系东北人，长相精悍，本来留了个超短的头发看上去有点凶神恶煞的意思，但是偏偏负责的是服务工作，于是我们经常听到他拿起电话来就切换成亲切表情：“喂你好，我是游戏日海宝掌柜～”然后纠结在各种各样古怪的问题里，比如“您的海报没有寄出？请问您的名字……这位同学，你订阅的时候没有留下自己所在的城市和电话啊！……不，我真的不知道‘长江西路’在哪个城市……”或者“请问您在淘宝上给我们差评的原因是什么？……啊？不是新书？……您邮购的是两年前的杂志啊，当然不可能是新书！”“请问您为什么给我们评价是中评呢？……‘我乐意’?！”

但是就算这种看上去和蔼可亲的服务人员，也同样有着彪悍的人生。当然，我们是之后才知道的。

“远洋捕鱼肯定很挣钱吧？”某日中午聊天时不知道怎么扯到了这个话题，然后有人附和：“没错，那个《GTO》里的鬼冢英吉，不就为了偿还800万日元要跑去出海一年么？可见这个行业真的很赚啊！”

“八百万日元……差不多有三十万人民币咧！”大家一下子兴奋起来，“干脆我们轮流派一个编辑出海吧，一人去半年，挣个十五万就好！”

“没那么多……”角落里突然有一个忧郁的声音接口道，“能有个两三万就不错了。”

“两三万也是钱……咦，小白，你为什么会知道？”

游戏日淘宝掌柜缓缓站起来，眼睛看着窗外：“运气不好的话，连回都回不来……”

“啊？”

就在这时，DRAGON吃完饭回来，看见办公室里的情景一愣，问明白后不以为然：“嗨，这小子以前出过海！就是去捞鱼的！”

众人眼神一下子崇拜起来：“哦哦，小白你还真是真人不露相！去过哪里？太平洋还是地中海？”

“没那么远，就在大陆架附近……那种船，在太平洋里肯定会翻掉的啦。”

“多有趣啊，大哥，说点海上的故事来听听吧！有没有找到伟大航路？”

“……那是什么？”

就这样，又一个传奇的舞台被拉开了帷幕。

## 采　访

**月月读报会 记者fei**：白先生，请问你当时为什么要出海呢？

**小白**：当时缺钱花嘛。正好有个亲戚是船长，问我有没有兴趣，我想闲着也闲着，去吧。

**记者fei**：那么为什么会选择出海这条路呢？

**小白**：因为这个虽然风险高，但是回报也很高啊。薪水不少，而且你在海上根本没地方花钱，相当于是强行把所有收入都存下来了。

**记者fei**：但是我记得你似乎不会游泳？这样出海没问题么？

**小白**：有什么关系，遇到风浪掉到海里的话，游泳世界冠军也一样死。海上的浪一下子就能把你推出去几十米，什么船掉过头来救你，都是编的，还没等船动呢，你都被卷得看不到了！

**记者fei**：……就是说，如果是被风浪卷到海里的情况，会不会游泳都一样咯？

**小白**：没错！尤其我们是那种普通的渔船，连救生艇都放不下去……

**记者fei**：那么你有没有遇到风浪呢？

**小白**：有啊。

**记者fei**：……

总之，在一个春日的上午，小白的船队出海了。为什么是船队呢，因为他们采取的是两艘船一组作业，共用豪迈的大拖网，同一支船队也不是在一片海域，只是两条共用拖网的船会一起行动，两两分组。首先我们来熟悉一下捕鱼的程序：渔网在拖行几小时后，就会起网（很重的，要靠机械），把网里捕到的鱼统统倒在甲板上，然后船员们把鱼按照种类和尺寸分类拣出。这个拣鱼的过程非常久，至少也是3、4个小时，而这个过程中另一张网已经放入水中，整个捕鱼过程是不间断的，所以两艘船上的船员作息时间完全相反，就是为了保证24小时不断作业——海上航行，分分钟都是几十万上下呀！

但是小白同志没有机会参与初期的捕鱼。很简单，他晕船了！在渔船上去远洋可不像沿着海岸开游轮，风大浪大，跟坐过山车似的，几翻几倒，对此没有防御力的“哇”的就出来了……不同的人，对晕船的反应是不同的，有人对左右来的浪过敏，有人对前后来的浪过敏，有人是什么浪都受不了，当然，也有人无论怎样都不晕船！而小白，很显然不属于最后一种。

这一晕船，活活就晕了一个星期，晕得他想死的心都有，同寝室的人受不了了，把他绑在外面甲板上——

I AM LEGEND

你慢慢吐去。外海并不像大家想象的那样多雨，大部分时候艳阳高照，所以小白在甲板上倒不至于受雨淋，不过每天只能喝一点小米粥也实在凄惨了点，有时还得灌点酒催吐，不然什么都吐不出来时就只能吐胆汁了。尤其最惨无人道的，上船时搬了两口猪，在最初还没有到捕鱼区域时大家无事可做，就天天打牙祭，吃猪肉(到了后期才知道，这是多么的享受呀)，而小白只能在外面喝粥……好不容易熬了一周，晕啊晕啊终于习惯了，小白解开绳子后做的第一件事就是冲到厨房：“师傅，我想吃肉！”

厨师很不解：“急什么呀小伙子，过几天有的是海鲜。”

“不，猪肉，猪肉啊，前几天大家不都在吃吗？”

“哦，猪肉啊，已经吃完了。”

“吃，吃完了?!”

“统共就两头，那么多人天天吃，你以为能吃多久？”

“……但我没吃着啊！我晕船尽喝粥了！”

厨师同情地看了他一眼：“没事，下次出海你不晕船了就能吃嘛。”

后来，小白才知道自己不算最惨的。对面船上有个四十多岁的大叔，晕船更惨烈，从大连出发，还没到青岛就晕船晕得心脏病羊癫疯一起发作，口吐白沫四肢抽搐，船长看这不行啊，完全没有缓解迹象啊，只好改变航线先送大叔上岸就医，小白他们为了等兄弟船不得不在韩国济州岛那边歇了一天多。终于后面这艘船赶上来，重新上路时也免不了要问问那位病号怎样了，对面船上的船员摇头叹气：“医生说，这人这辈子也就这样啦……”

“怎样？”

“全身都不能受控制了呗，瘫痪了，晕船晕残疾了。唉，不过头脑是清醒的……要我说，变成这样还不如死了算，但他这辈子连自杀都做不到了……”

得，还没开始捕鱼呢，先废了一个。

**采　访**

那么你之后就再不晕船了？

记者 fei

哪儿啊，还是晕。只是晕船时也能动弹了。

小白

那似乎好些了？

记者 fei

好不到哪儿。有时半夜值班，打盹时迷迷糊糊就吐了……被同伴摇醒一看，好嘛，他被我吐了一身！

小白

很快，晕船就不是最主要的问题了。

第一个问题是饮水。出海渔船都有很大的水箱装满淡水，这就是船员们在海上所有的饮水来源，总不能靠喝海水度日吧！而这个水箱里的水还必须得省着用，因为路上基本不可能有补给。也是因为这个原因，船员们连洗澡都很少，反正都是男的，最大的快乐就是下雨，那时候所有人一起脱了衣服冲到甲板上抹肥皂，跟过节似的。

但是，淡水箱里的水实在太难喝，别的不说，水都是黄色的，天晓得里到底是怎么一个地狱。包括小白在内的新船员，最初都拒绝喝这个水，宁可每天一瓶矿泉水度日，嗯，好像做饭也是用这个水……忍了吧……

半个月后，矿泉水喝完了。可就在这个时候发生了惨烈的一幕：淡水箱漏了！由于震动，水箱里一块铁板松了，于是风浪一大就哗啦啦往里面灌海水，到后来谁也不知道那个箱子里是海水还是淡水了，小白这时那叫一个后悔，可也没办法，捏着鼻子喝吧。这还不算最要命的，那块松了的铁板就在水箱的最底部，船一晃，它就跟着从水箱这头滑到那头，“格啷啷——”然后船再一晃，它又滑回来，“格啷啷——”加上周围的振动扩音效果，声音极大。船员宿舍就挨着水箱，这谁受得了啊，一周之后终于大家忍不住了，决定打开水箱把这块板子拿出来重新焊好！

I AM LEGEND

担任进水箱任务的就是小白。他穿着那种不透水的胶皮裤，在同伴帮助下打开水箱，刚想往里面跳，借着光线往里面一看，嚯，这水是红色的?！全是铁锈在水里晃啊！这太刺激了。小白硬着头皮下去，摸铁板，摸啊摸，先摸上来——一根竹竿?还长着青苔！再摸，一把扫帚；再摸，这在里面沉了多少年的内裤，谁的啊这是，有没有公德心啊?！再摸，墩布?！最后，还有两只已经泡得发烂的死老鼠……

几个打开水箱的船员面面相觑。这玩意……不知道的时候还能闭着眼睛捏着鼻子灌一点，这现在什么都看到了，水还怎么喝啊！

到后来，据说水箱里的水倒出来一大杯——就算普通可乐瓶那么大一杯吧，至少搁三小时，等里面的杂质基本都沉底了，才能小心翼翼地把最上面那两三厘米的水喝一口，然后就可以全倒掉了。至于吃饭时也是用这种水煮的这种事，还是选择性失忆的好……

采访

你还能喝得下这种水?

记者 fei

怎么可能，别的我忍，这死老鼠泡过的水，我无论如何都忍不了！

小白

那你怎么解决饮水问题?

记者 fei

等对面那艘船靠过来时，过去蹭水喝……抢他们的矿泉水，把所有能装水的东西都带过去装水……唉，对面那条船的水比我们这边好多了！

小白

不会吧，一船的人过去抢水?

记者 fei

当然不是，就只有我们几个当时开水箱时在场的……别人都还不知道，继续喝那水……

小白

除了喝水，抽烟也是个问题。海员基本都有烟瘾，你看电影里的船长除了大胡子之外最大特征不就是叼个烟斗么！小白也抽烟，因为他负责的是机房，大部分时候没事，抽烟时候更多，和几个新同事一起靠在栏杆边聊天，因为在陆地上养成的习惯，烟抽差不多了手指一弹，"噗"的就把烟头飞到海里去，非常的不环保。反观老船员们就好得多，烟头全都装在罐子里，一根都不往海里丢。你看人家这环保意识！小白自己都觉得惭愧。

一个多月后，带上船的烟抽完了。这算是要了老命了，小白每天在床上抱着头打滚，跟毒瘾犯了一样："烟啊，谁有烟啊……"

老船员们这时候就看着他们笑，然后摸出一根烟来——奇怪，他们怎么这时候还有烟? 腆着脸跟到人家寝室一看，只见前辈们不慌不忙地从罐子里倒出烟头，把它拆开，取出烟丝，然后拿出自己带的卷烟纸自制卷烟……

小白他们这个后悔啊！

又过了一段时间，老船员的存货也差不多了，这时候还有一条路，就是去找船长蹭。船长在船长室里肯定囤了烟，这大家都知道，但是要一整包一整包的去拿肯定也不行，只好先套点关系，厚着脸皮去要两根，船长每次也都苦着脸："没多少了啊，没多少了啊！省着点！"直到有一天，小白在船长室外隔着玻璃无意间看到，船长偷偷地打开自己床边的柜子……里面装的全是烟！还是整条整条的！

这不行！小白联络了几个老资格的船员一起去找BOSS："船长啊，再给点，再给点……"

"没了没了，你们每天都来要！"船长一脸悲愤，拉开抽屉，"看，就剩这点点了！咱还没返航呢，几下抽完了看你们怎么办！"

"这里是没有了……"大副作沉思状，"那您就把床

头那些存货给捐点儿吧。”

船长脸色一变，就跟特务被抓住了似的：“你们……嘿，你们几个臭小子！在这儿等着我是吧！”

最后，在船长“就你们几个知道啊，别跟人说去啊，不然没了啊！”的叮嘱下，小白他们跟做贼一样揣着烟溜了回去。傻瓜才会跟人说呢！谁吃多了跟别人分这种紧俏物资啊！

**采　访**

**记者 fei**：没有烟瘾看来会好点？

**小白**：没有烟瘾……你更无聊啊。

**记者 fei**：不过，就算再怎么省，最后烟还是都没有了吧？

**小白**：那可不，最后几天……唉，那个烟瘾闹的哟……
**（一边说着，小白一边掏出一根烟点了起来……）**

不管怎样，船队也算顺利出发，捕捞工作正式展开。大家每天忙忙碌碌地拉网，分鱼，至于吃的东西当然就是每天捞起来的东西。一开始还真是什么都有，开啊开，突然有一天小白发现船不怎么晃了，嘿，这个好！这片海是哪儿啊，这么风平浪静！前辈看他一眼：“这儿是朝鲜领海，一贯没什么风浪。好？嘿，过几天你就知道了。”

很快，小白就发现哪里不对劲了。没什么大浪这一点是好，但是——为什么这片海域里除了鱿鱼之外什么都没有呢?！在朝鲜海域吃了大半个月的鱿鱼，天天吃鱿鱼，顿顿吃鱿鱼，看的是鱿鱼，捞起来的是鱿鱼，分的是鱿鱼……

“我后来做梦都梦到鱿鱼！”小白跟我们这么抱怨。听说他们船队的其他船倒是在这边很 HIGH，尤其是专门对付鱿鱼的吊钩船，钓上来的全是一两百斤的大号鱿鱼！想想满甲板都是比人还大的触手怪在挣扎的样子，编辑们觉得自己脚都有点颤。

鱿鱼其实不是主要的问题，小白那艘船在朝鲜海域遇到的最大麻烦来自朝鲜渔政。为什么呢，因为他们犯法了。

那是在进入朝鲜海之前，有一网捞起来一看，别的什么都没有，就一条大鲨鱼在网里折腾。不知道是什么鲨鱼，反正不小。船员们非常生气，因为他们非常不喜欢看到鲨鱼！有鲨鱼就意味着这附近几乎不会有别的鱼了，都是这家伙闹的！一怒之下，大家决定让这头鲨鱼用身体偿还，打算把它杀了以后丢进冷库，首先要让它失去意识……于是船员们远远的用鱼叉捅它，流血过多你总会晕过去吧？反正没人会傻到站到鲨鱼跟前去，被它咬一口可不是好玩的，这鲨鱼嘴里牙齿都有三层！

但就有这么个老兄，不知道脑子里在想什么，他是没站到鲨鱼嘴跟前，但站在鲨鱼尾部也好不到哪里，鲨鱼正被扎得痛呢，尾巴一甩，啪！一个大活人就被当场抽得飞起来，咚一声撞到了船另一侧的护栏上！当时就脸色惨白，捂着撞的地方连声“哎哟，哎哟”的呻吟。大家把他扶回船舱休息，整整在床上趴了一个星期才能下地。听说另外一艘船有个船员更惨，连接两艘船的缆绳被风浪颠断，断掉的缆绳直接抽在他身上……拳头粗的钢缆绳啊，这人被抽得口吐鲜血，等补给船来的时候已经奄奄一息，送走后也再没听到消息，说不定是死在路上的。

然后我们再看小白这边。那头肇事的鲨鱼被丢进了冷库，跟着就是等补给运输船来的时候把它也一并运走。说起这补给船可真是够大，跟渔船比起来就象航空母舰似的，它的用途就是把各渔船打捞的鱼统一收起来运回陆地，有时还会送来备用的零件之类，这头大鲨鱼就靠它了。船员们都盼着补给船快点来，毕竟捕鲨鱼是犯法的嘛，早点送走就没事了！

可是补给船还没来呢，朝鲜渔政的船先过来了，要

检查冷库里有没有违法捕捞的东西！这下大家傻眼了，大鲨鱼就在冷库里呢，被抓住那可是现行啊！于是船长冒着冷汗，跟那个翻译比比划划，说你们来得不巧哇，补给船前天刚来把所有的鱼都清走了，现在冷库是空的，就不用看了吧？朝鲜渔政人员很尽职，说没事，空的也看看，没有那更好嘛！僵持了一会儿，船长认命了，挥挥手："打开吧，让他们看！"

那条鲨鱼当然不会凭空消失，检查人员一眼就看见了："嚯，这么大一个！"脸色当场就拉下来了，这个是什么啊，你想说是鱿鱼吗？！船长低着头听对方训了一顿，最后中心思想出来了："你们这是违法行为！要处罚！"于是大鲨鱼被对方没收了，还不够，要罚款，船长说罚吧罚吧，反正现金没有，你们拖冷库里的鱼好了……结果，之前好几天的活儿算白干。

这里还有个插曲，就是那个被鲨鱼尾巴抽中的老兄，这几天刚好能下地干活，帮着从冷库里往外搬鱼，结果伤还没全好，一使劲，"噗"的一声吐了口血，一下子整个人就不行了，大家只好把他又扶回去，两天后补给船来的时候把他接走了。

当时船长还挺遗憾的，说这小子该倒霉，大活儿还没轮上呢先回去了，这钱也挣不了什么啦，等我们赚得钵满盆满回去只好看着眼红啦！当然这纯属鼓舞士气，总不能唉声叹气说"他妈的又少了个人，咋办啊"吧！

**采 访**

记者 fei：你们当时把那鲨鱼放回海里不就好了？

小白：大家气呀，凭什么放它回去！

记者 fei：……不过这事儿被发现了，之后朝鲜渔政该每天派船跟着你们了吧？

小白：那倒没有，就是派了两个工作人员上我们的船盯着。过几天也就走了。

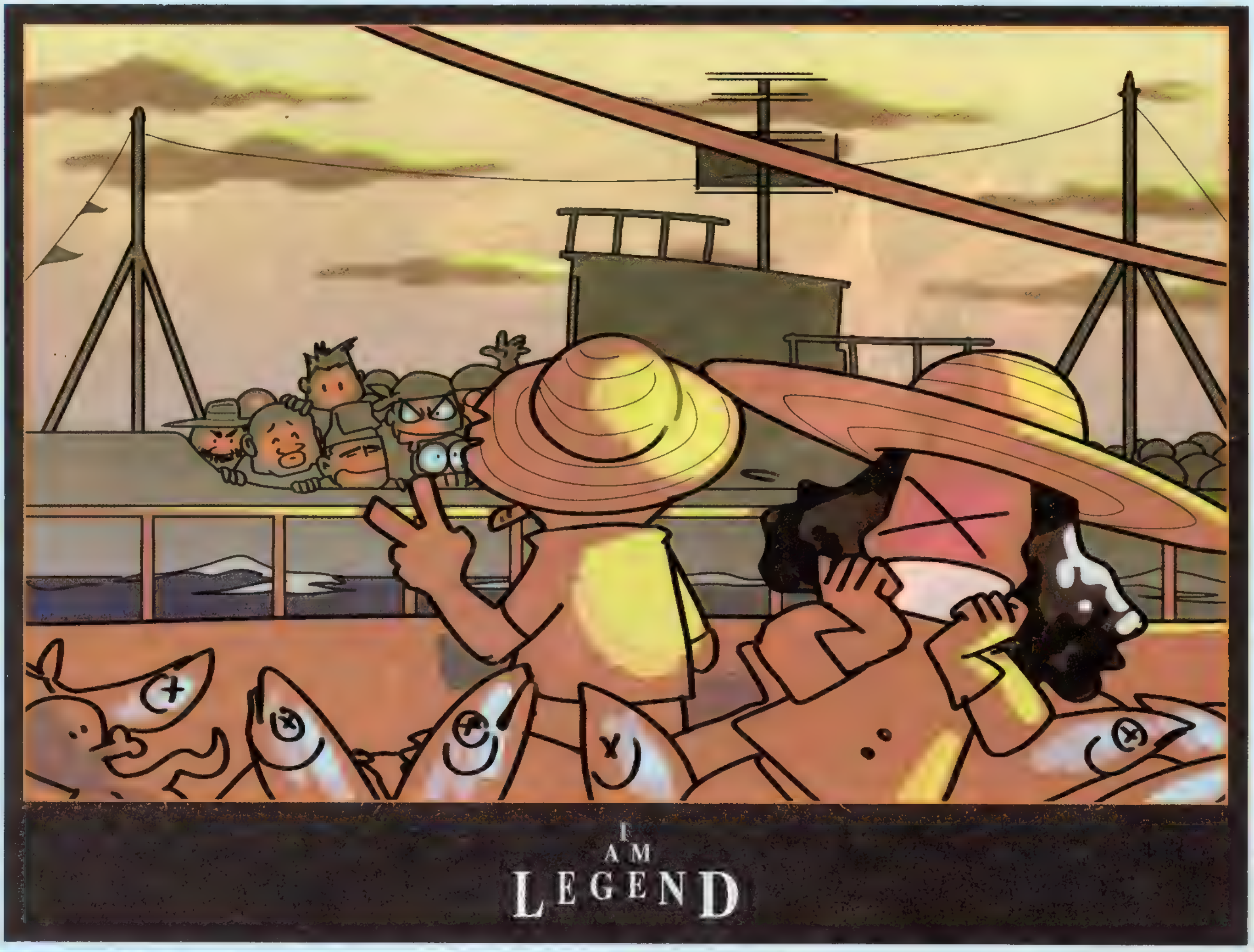
要说朝鲜人民还是很淳朴的，就拿朝鲜渔政这几个人来说吧，一登船，中国船员都觉得自己看到了三十年前的同胞，那种的确良的衬衣，还有衬衣上的金正日像章……不过虽然罚款归罚款，监视归监视，留在船上的两个朝鲜工作人员那可真是老实人，虽然语言不通——语言不通你们来做什么呀——但也不乱说乱动，最初一个星期连房门都不出，为什么呢，因为这二位晕船……晕得比小白当初还厉害，你说——你们到底来做什么呀！

之后慢慢混熟了，两个人也笑嘻嘻的和船员打招呼，还帮他们一起拣鱼，这真是实诚人啊！而且可以很明显地看得出，他们对中国印象都非常好，别的不说，人家会画天安门！还挺像！画完之后，指指自己胸前的金正日像章，两只手一起比大拇指，意思当然是说"我们朝鲜的领导人，是这个！"然后指着天安门上那个毛主席像的位置，也两只手一起比大拇指——同样伟大！大家知道在他们朝鲜，金正日都被宣传成神仙了，难为他们还能记着咱毛主席，还和金正日是一个等级，不容易啊！

俗话说拳头不打笑脸人，何况他们真的是老实人，中国船员渐渐的也没有什么抵触情绪了。小白就曾经看他们晕船得厉害，塞给他们两个罐头，黄桃罐头，确实一点也不高级，但海上就只有这个。两人非常高兴，但是感谢归感谢，他们都不把罐头打开，小白就奇怪了，你们吃啊，送给你们的耶？总不成是不会开吧？后来别人听说了告诉他，多半是舍不得吃带回去给家人的，这，这也太艰苦了吧。

之后没多久，船就离开了平静的朝鲜海域，重新恢复了"风口浪尖"的生活。留在小白记忆里关于朝鲜人民的最后一个片段，是非常美好的。

那还是在渔政人员没收鲨鱼的时候，大家得帮着搬鱼啊，一个个有气无力，拖拖沓沓，效率低下。就在这个时候，有人发现了一个意外的存在。



“你们知道，出海久了，最想看到的三样东西是什么吗？”小白一边唏嘘地抽烟，一边感慨，“第一是绿色的蔬菜，完全没有啊，不吃光看看也行啊！没有！什么绿色的植物都没有！看不着啊！一路上四面八方都是海，连个海藻都看不见！第二就是土，想看土，带土的东西，也没有，连礁石都见不着一个……第三就是女人。我们这种船上不允许带女人的，说晦气，连船长的老婆都不许上船，靠岸时都不行，所以……出海几个月之后，女人啊，真想啊！！”

那天他们就看见了这三样中的一个——不知道是谁嗷了一嗓子：“女的！那边船上有女的！”

一下子所有人都不干活了，从冷库到厨房，全都呼啦啦冲到船边往朝鲜人民那边看，真是女的，一个年轻的妹子估计是工作人员正在甲板上……猛然对面船上就冲出来几十人朝她嗷嗷叫，当场吓得花容失色跑进船舱里打死不出来了。那边还在中国船上的朝鲜渔政人员一开始也吓了一大跳，这帮人怎么突然亢奋起来了？难道为了一条鲨鱼打算杀人灭口？船长也很诧异，冲着甲板上喊：“干吗呢，干活啊你们！”

一个船员兴奋地喊回来：“船长，女的，他们船上有女的！”

“女的？靠，一个女的就把你们闹成这样，没出息！”船长一脸恨铁不成钢，推开船长室的门就冲出来，“你们这些……那女的在哪儿呢我看看！”

翻译一番解释后，朝鲜人员总算知道这边在闹什么了，哦呵呵，女的是吧，哦呵呵，是啊是啊，我们理解，哦呵呵你们没有啊，真是可惜哦……他们就这样带着满足的表情回自己船上去了，这边的中国船员不管有没有成家的，全都摆出一副死死团的表情瞪着他们：“笑，笑你个大头鬼！”

**采　访**

记者 fei：我说，那位朝鲜姑娘长得怎样？

小白：漂亮，真漂亮！！

星辰：我觉得，那时候你看见的只要是女人就会觉得漂亮吧……

小白：这么说……好像也是。如果我们船上有头母猪，估计也会有人爱上的。

记者 fei：出海三年，母猪变貂蝉哪……

离开朝鲜海域，吃的东西又逐渐丰富起来，鱼啊虾啊蟹啊，还是比较琳琅满目，要说大家对伙食上有什么不满的，就只有那位伙房的大师傅了（如果忘记水箱的话）。这位厨师相当的有特点，首先是习惯，据说他当年还练过武术，每天早上在甲板锻炼，两手向左边一比划，“嗨！”再转过身朝右边一比划，“嗨！”然后再转向左边，相同姿势，“嗨”……就这两招，出海半年多风雨无阻没换过！

但是我们要关注的当然不是他的爱好。他是个厨师，一般就管做饭，后来因为人员损失，厨师也要上甲板帮忙拣鱼什么的，但神奇的是——没有人见他换过衣服！拣鱼时满鼻子腥臭，他穿那一身蹲地上忙活；可做饭时在厨房里也是这一身！而且和他的锻炼招式一样，从起航到最后归航都没换过！这就很恐怖了，小白曾经怀疑过，是不是把这家伙的裤子脱下来，那条裤子在甲板上自己也能站稳。

然后就要说到伙食了。在船上做饭是门学问，不是每个人都能做，但这位师傅做的也太次了吧，做饭的时候单调得要死，而且难以下咽，最绝的是不时能在饭里发现一两根男性毛发，还是弯弯曲曲又黑又亮那种……至于他做的馒头，有时硬得砸在地板上啪啪直响还不变形，有时软得如一坨稀泥，咬一口能把牙陷进去，然后沾得满嘴都是……对面船上有个老兄过来这边帮忙，不到一个月就哭丧着脸找船长：“让我回去吧，在这儿二十天我瘦了十多斤了，你们这边的饭根本吃不下去啊……”

船上都是脾气比较暴躁的大海男儿，对这种伙食当然一万个不满意，但也没办法，有本事自己做啊，或者你不吃也行啊，都做不到，于是大家只能换着法子撒气，比如大骂着把筷子丢到海里：“他妈的，老子不吃了，这什么鸟饭！”

丢了一阵子觉得这样不解气，船员们又去丢厨具，锅铲啊菜刀啊，见着什么往海里丢什么，这就纯粹有点对着干的意思了，你不让我舒服我也不让你舒服，我不管你什么不见了，反正你得把饭做来吃，害得那位厨师睡觉都得把剩下的菜刀铲子抱着。后来大家都后悔了，倒不是可怜厨师，而是把筷子扔没了，没法吃饭，结果开饭时大家只好分两拨，轮流用筷子。

要只是难吃，还不算最严重的问题，问题在这厨师还藏东西！某日补给船又要来了，船员们就先去冷库清点一下，结果这一看看出问题来了，那最下面的几坨东西，怎么看也不是鱼啊？凑近了把冰块敲掉一看，靠，猪肉？！这下子大家想起刚上船吃的猪肉来了，每天吃的猪也不怎么多啊，怎么那么快就没有了呢？敢情放这儿囤着呢？这家伙良心大大的坏了啊！

回到船舱，几个人找到厨师：“哎，我说，搬上船那两口猪，是不是真的没有了啊？”

厨师咬得很紧：“那当然，全都吃了嘛！”

“你……没偷偷藏在什么地方吧，比如冰库什么的？”

“那哪儿能呢？！”

“真没有了？”

“没有！”

“那就好。”大家点点头出门去，“对了，明天补给船就要来清库了。”

厨师愣了半晌，把脸扭到一边去，小声地说：“明天清库啊……清库那也没有了嘛……”

第二天，大家正在忙忙碌碌的搬东西，头天去过冷库的几个人跳上甲板，大声吆喝起来：“听说这里面有猪肉啊，大家加把劲把它翻出来，这几天就有猪肉吃了！”

所有人精神一振一拥而上，用手翻，用榔头砸，用叉子剁……没多少功夫，两块半拉猪肉就被刨了出来，嘿，合着之前猪肉就吃了一半啊？船员们当然不乐意了，直接找到船长：“您说这怎么办吧！”

船长也双眼望天：“还能怎么办，你们把厨师丢海里去还是剁他的手？既然翻出来了就把这些猪肉吃了呗！”

于是，大家又过了两天大块吃猪肉的日子，这次小白也能赶上了，那吃得一个痛快！后来听人说，这厨师肯定是打算把猪肉一直藏到回航下船，然后趁所有人都下船之后（海员们一旦靠港，那是一分钟都不愿意在船上多呆的，三十分钟绝对走得一个不剩），偷偷找人把这两片生猪拖走拿去卖掉，两片合起来那是一头整猪，就算不新鲜了，也能卖到上千块钱呢！

**采　访**

记者 fei：你们没把厨师打一顿？

小白：打了他还有理由不做饭了，这亏本的事儿我们才不干呢……而且他手里有菜刀，发起横来也难办。

记者 fei：那你们只有忍了？

小白：还要一起在海上飘几个月，做事不能太绝啊……

DRAGON：要换我，就下船的时候揍他。

小白：拉倒吧，下船时你恨不得从船舷上往下跳，揍他？我闲的！

又在海上漂了一段时间，小白觉着好像不大对，面前这片海是哪儿啊？我们到底往哪儿开的？四面是海水也看不出来，后来跑去问别人，才知道船已经开到俄罗斯的水域了。俄罗斯可不是什么好惹的主，这么溜进来真的没问题么？船长对此的回答很乐天：“我们又不是来搞间谍活动，捞几网鱼嘛。而且这么大的海，也未必就被发现……”

俗话说常在河边站哪有不湿鞋，何况你是在海里。还有句话叫做怕什么来什么……总之，小白很快就后悔起为什么要听船长的话。

那是一个晚上，海上没有路灯，这个晚上也没月亮，放眼望去除了对面的兄弟船灯光外什么都看不见。小白和几个同事刚刚拣完一网鱼回去睡觉，突然警铃很惊悚的响了起来，小白一个激灵坐起来：警铃？这可是从来没响过的，一旦响起就是出大事了！船要沉了？！马上抓起救生衣套在身上才跑出去，迎面撞上船长，两人都一愣，船长先反应过来：“你穿这个做什么？！”

“……你按警铃干什么？！”

“少废话，快下去，帮忙起网！”

“起网？这一网才刚刚放下去……”

“让你起就起，废话那么多做啥！”船长一边把小白踹上甲板，一边用对讲机和兄弟船联络，“我们已经起网了……对对，你们也赶快，我们先撤了啊！”

就在小白一边茫然一边帮忙起网时，对面船上传来消息：“来不及起，我们这边这一网下得久，东西太多，我们要割网了！”

“那你们赶快！”

一张拖网，那是好几万啊……

突然远处海面上升起一道亮光。小白愣了一下，信号弹？这算什么？

就在这时，大副吼了起来：“速度再加快，俄罗斯军舰追上来了！”

好嘛，俄罗斯的军舰……听上去真是神气得很啊，好不容易把网捞上来，大家玩命地把发动机开到最高档，撤吧兄弟们！不过这纯属表面上的挣扎，渔船撑死了能开到十一二节（海上的速度单位），而且发动机要是开到12节，两小时后绝对就报废了；看人家那军舰，平时平均航速就是20节以上……眼看着没多一会儿，后面已经隐隐约约可以看到军舰的灯光了。船长脸色自然是极为难看，就听见他低声嘱咐旁边的人：“他们打第二颗信号弹的话就关发动机吧……”

后来小白才知道，根据俄罗斯军舰的规矩，第一发信号弹是警告，第二发是命令你停船，至于第三发……那就预示着人家的炮弹要打过来了。就凭眼下这渔船，一炮就能让它沉下去！

比起沉船，当然是做人家的俘虏要好得多。俄罗斯海军也不会拿你怎样，就是把所有人连船一起拖回去放在一个港口里，把你船上所有的补给都没收，每天发你一点儿让你不饿死。反正不打你不骂你，也不让你下船让你走。然后这么呆上几个月，赏你一点刚刚够回国的油，滚蛋吧你！渔船在外面每分钟都是钱，谁能耗得起几个月啊！所以很多渔业公司老板会主动拿钱去赎人，当然，船长回去也是肯定要倒霉的了，谁让你开到别人那儿去的？

好在第二发信号弹始终没有升起来，小白他们的船最后还是逃走了。据心有余悸的前辈说，俄罗斯军舰的指挥官豪迈得很，对这种小渔船都是看心情的，今天心情好，打一发信号弹吓吓你就够了，心情不好那可真开炮啊……运气好的话，他们会先用机枪扫你一轮。

**采 访**

为什么说拿机枪扫还算运气好呢？

记者 fei

废话，机枪是扫船的上半部分，炮的话直接轰机舱啊，老子就在机舱里，一炮不就没了吗！

小白

你其实挺盼着船长被扫成筛子吧？都是他害的。

记者 fei

……那时候谁顾得上想那个！

小白

从俄罗斯海域逃出后，船长情绪一直不高。那当然，总结一下就会发现这趟出海实在衰得要命，中途损失几个人就不说了，被朝鲜渔政没收的那些鱼，被俄罗斯军舰追杀时割掉的网……总得找个机会把损失捞回来啊。一路往南返回，途中联系了船队的其他渔船，得知某海域的鱼不少，于是船长决定去跟着捞一把。通知兄弟船后，两条船调转船头，直奔产鱼海区去也。

就这样，小白迎来了他这次出海经历中最波澜壮阔的一幕。

一开始大家还很高兴，因为船长说前面有个地方是产螃蟹的，那儿的蟹又大又好吃！怀着这种激动的心情，船员们赶到这个地点，下网，捞！这一网还真捞上了不少螃蟹，虽然不能跟《加勒比海盗3》里那位海洋女神变出的螃蟹大军比，但看着也挺壮观的，问题只有一个——这螃蟹太小了！跟船长吹的那种差好远啊！注意到众人的怀疑目光，船长尴尬地一笑：“哈哈，来早了，今年来早了，还没长大……好啦好啦，继续开，捕鱼去！”

过了几天又有船追上来要截停，仔细一看是韩国海军的巡逻艇，比俄罗斯军舰小得多，但杀气同样很足，而且比俄罗斯人执着，非要让你停了才行。当然，不是来开炮的，只是一群人提着枪上来，说要查海员证，敢情看谁都像偷渡的，好在所有人出海前就培训过，证件齐全，韩国人折腾了一通，带着“这次没有抓到把柄”的遗憾表情离开了。听说如果有人不合格，整条船都会被扣起来。“听说不让登船的话，他们会按照对待海盗的标准处理哦……开枪扫！”同事后来这么说。

大家继续前进，但就在还没有到达预定海域时，船上接到了一个天气预报，说天气要变，在该区域的船只请尽早返航……靠，这太衰了嘛，船长不甘心，算了算时间，咬咬牙：“就在这儿下网算了！反正距离也不远，应该能捕一些吧！趁着风还没起来，先打一网！”

吭哧吭哧，网是下去了，就在大家殷殷盼望时……风提前来了！从天色开始转阴到狂风怒涛也就短短半小时，两艘船一下子就被卷进了有如电影《完美风暴》一般的大浪里——说起来，《完美风暴》里主角们那艘船好像就是打算“赶在风暴来之前再多捞一些鱼”，才倒了血霉的？看来悲剧这种事还真是只有必然没有偶然……

总之，和电影里一样，这边两艘渔船也是经不起风浪几下折腾的，眼下必须马上离开！但是屁股后面拖着个大拖网肯定跑不了，起网？也没那么容易，拖网在水下还能勉强起到个稳定重心的作用，要是吊出水面，可能下一秒钟船就翻掉了。只剩下最后一个办法，割网！再割一次！反正也不是第一次了，丢一个网总比沉船好吧！但是拖网的连接处是钢缆，根本不可能割断，得略微将网拖上来，露出可以斩断的绳索部分。当然，现在这种情况可不比被军舰追的时候，一个人去砍网？三十秒里就被甩海里去了！

于是，小白参与了这壮绝的一幕：船员们在甲板上排队，最后一个人把自己固定住，然后双手抓住前面一个人，一直排到最后一个人，那人才能腾出双手去砍网索。当然，说说容易，惊涛骇浪中走一步都困难，在小白的记忆中，这次斩网行动最大的印象是这样的——

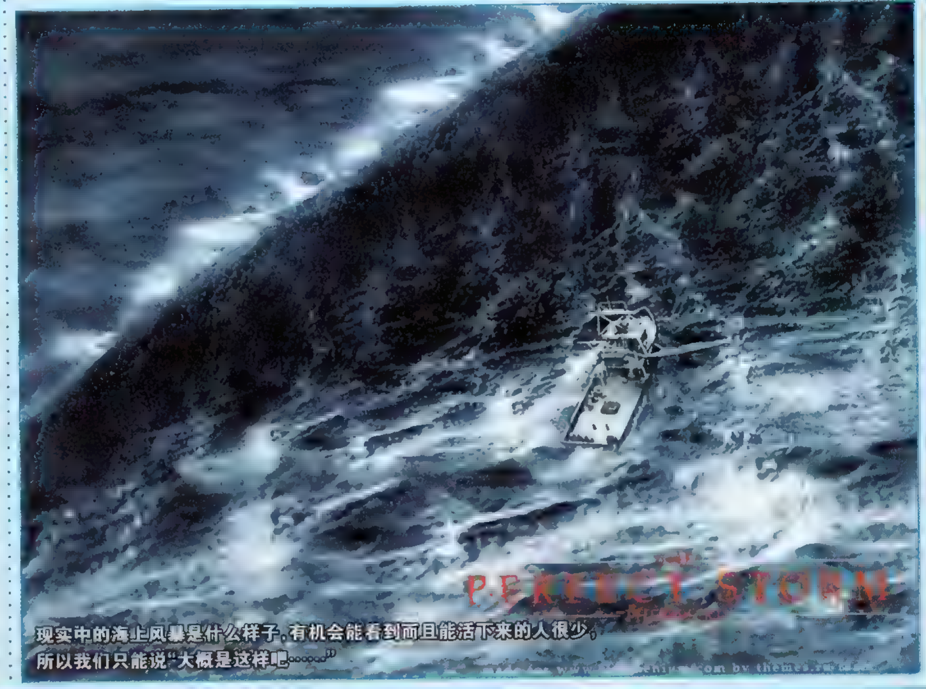
死死抓住前面一个人，眼睛盯着前方，只见一道数米高的水墙越过船舷向自己直扑过来，所有的人都只能趴在甲板上——不趴下就直接被卷走——在水墙到达自己身边前深吸一口气，然后“咕咚”一声，整个人就淹在水里了！什么都看不见，什么都听不见，只是身体感到那堵水墙在自己身上呼呼的流过去，好像被压了千斤的重量，连肺里最后一口气都能逼出来，好像这水墙永远不会过去一样，也可能是船已经完全沉水里了吧？这时候心头只想着一件事：“死定了，这次真的死定了……”

不知道过了多久，身上一轻，有空气过来，一睁眼，还好，船还没沉，自己还没死……那就别愣着了，赶紧爬起来继续前进吧！走个一两米，下一道浪来了，比刚才还大！卧倒，再淹一次！……

走到中途，警铃突然响了，是机房？负责机房的小白吓了一跳，赶紧把前面的同事交给后面的战友，自己挣扎着回头，赶在下一个浪头之前撞进轮机室……果然，机房进水了。两个同事正在积水快到腰部的机房里气急败坏哗啦啦的往外排水，看见他后第一句话是“把背后的门关上！水泵抽不过来了！”

“关门？……哦！”小白刚回过头，正好赶上一个浪头撞进门来，呼一下差点把他冲到墙上。关上门也不顶用，水还在从其他地方往里边涌，一旦发动机熄火大家也不用割什么网了，割自己喉咙吧，死得痛快点。关键时刻，船长调整船头避开了风浪最集中的方向，这次水泵抽水的速度终于超过进水的速度，可以抽出人手去外面帮忙了。

终于摆脱了一个险境，几个人摇摇晃晃推开门，刚



现实中的海上风暴是什么样子，有机会能看到而且能活下来的人很少，所以我们只能说“大概是这样吧……”

好看到外面的船员们砍断了拖网，这时候甲板上的人已经全部被浪头打得站不起来了。"……看来在机房排水还是比较好的下场啊？"小白不禁这么想着。当然，险情还没有结束，割断拖网只是第一步，接下来两条船要互相靠拢，不然一个侧面的大浪过来船照样翻了，《海神号遇险记》看过没？那就是活生生血淋淋的例子呀！

新的问题在于，眼前的两条渔船不像大轮船，还能中途拐个弯什么的，要想朝自己侧面移动，只能朝斜前方开，然后朝斜后方开……做标准的Z字运动，这效率可想而知，花了整整四十分钟，两艘船才勉强靠在了一起，接下来啥也别说了，并肩前进，逃啊！更恶劣的天气预报已经传过来啦！

天黑下来的时候，两艘船终于脱离了风暴区，赶在更猛烈的风暴之前驶进了一个朝鲜的小港口，好吧，命总算是保住了。接下来几天外面风暴肆虐，要想重新出海是不可能的，众人百无聊赖，又不能下船，只好趴在栏杆上数外面公路开过的汽车……一天才开过去5辆，真惨。

到了这个地步，船长终于认命了，这次是栽啦，到底是之前哪里的准备工作没做好惹恼了海神娘娘呢？（顺带一提，开船前他们曾经包饺子，按规矩第一碗要敬海神娘娘的，于是那位豪迈的厨师在锅里兜了一勺泼出窗外——问题在那个勺大了点，差不多一半的饺子都出去了）算了，等天气好转老老实实回去吧。

就这样，出海半年多以后，小白回到了祖国的怀抱。船进港时，同船队其他的船也陆陆续续回来了，和相熟的人攀谈，才知道那个风暴海域卷入的不止自己两艘，好几艘船都遇上了，可谓损失惨重，其中有两艘是直接沉没，全员无一生还，包括小白认识的好几个人，出海前还一起打牌的，全都没能回来……

没捞着什么鱼，报酬自然也就不会高，更何况这次出海经历戏剧性得简直像拍电影，小白对远洋渔业一下子就起了抵触心理，但回到家里那个亲戚船长居然还找他："小白啊，下个月我们出海，你还要不要去？"

"……不去，打死都不去！"

"这个，知道你这次运气不好……真的，平时出海不是这样，这种情况很少的。"

"可这种情况第一次就被我遇上了啊啊啊！！您别说了，说出花来我也不去，这钱有命去挣，我怕没命花啊……"

办公室一片静默。终于，还是星辰咳了一声打破沉默："以后你就没出海了？"

"没了，再也不想出海了！"

"那后来呢？"

"还有什么后来，后来就在陆地上跑呗，再后来这不就来成都了么！"

"那次出海，你们那艘船算不算最惨的？"fei提了这么个问题。小白皱着眉，想了想："还真不算。我们至少船也没沉，也没被缆绳抽死人，油箱也没有爆炸过"

"油，油箱爆炸?！"

"嗯，据说是同船队另一艘船，不知道为什么备[illegible]——那艘船[illegible]了——"

[illegible]

"偶什么像呀我那是……"小白跳起来，"靠，等[illegible]——喂你好，对，我是游戏日淘宝店[illegible]——什么？您说什么，为什么汇款被退回来了？您叫什么名字我查查……您汇款单上写'DRAGON收'，这单子我们没法去取钱啊！不管什么有效证件上也不能写这人名字叫'DRAGON'啊"

读者们！你们要对传奇人物保持一定的尊重！从今天起，不许叫他小白，你们都要叫他白掌柜！！！

**关于白掌柜的传奇，今天就先说到这里。诸位读者不要急，《游戏日》编辑部是一个永远不缺少故事的地方，之前大家已经看到了部分编辑装神弄鬼的传奇（再次声明白掌柜的故事完全属实），为了响应读者号召，充满《游戏日》特色的各种专题将逐渐恢复，敬请期待——首先，让我们回忆一下过去游戏日都做过怎样的专题吧（哦哦，别找了，翻页）！**

# 游戏日历次专题回顾展

**熟悉《游戏日》杂志历史的读者应该还记得，游戏日第一次改版时，就是做了一期华丽的合刊，从那期开始，游戏日的页数第一次超过了 100 页，从那以后，游戏日的“攻略革命”开始了、但是很少有人注意到，伴随着攻略我们也制作了很多专题栏目，这些专题栏目大多以游戏为依托，涉及的则是游戏之外的领域，从现实到空想，从 2D 到 3D，从历史到未来，涉猎范围之广连我们自己都不禁觉得——就像之前所说的那样，我们是一群多么多才多艺的人啊！（熟练地躲避台下鸡蛋中）**

**但是屈指一算，确实也好久没有做出富含“游戏日特色”的专题了，原因之一是编辑们这段时间一直在试验改进攻略，原因之二，则是之前的调查表统计里对于“专题”的结果始终不温不火，也没多少人要求“再做几个娱乐专题吧”，以至于我们有段时间丧失信心：“这个……我们这种贫嘴，是不是不大受关注啊？”直到有一天，被一个读者在 Q 上拦住问：“你们那些什么‘恶搞专题再开’，可原来的专题在哪儿呢?!”**

**……原来是读者们一直不知道我们有这种东西吗？好吧，接下来就先回顾一下，过去几年我们都鼓捣出了哪些成绩。**

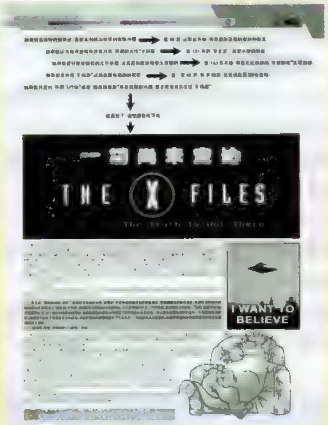
## 2004 年 4 月号·战国无双特大专辑

2004 年可以算专题栏目的“试验年”，基本上做专题的各种组合都在这一年试了一次。第一个可以真正算做“专题”的，是在 2004 年 4 月号上，为配合刚发售不久的《战国无双》而做的。鉴于当时大部分读者对日本战国的人物和历史并不熟悉，所以编辑们针对游戏里出现的角色和战役进行了解说：这场战役在历史上是怎样怎样的，和游戏的不同在哪里哪里，这个人物在历史上是怎样怎样的，游戏做了如何如何的改动，武器名字的来历是什么什么……编辑们还专门找到像黑泽明拍摄的《天与地》这种片子来进行配图解说，看上去貌似很专业了，但是事后读者还是反映——“你们说的那个×××到底是啥啊？”

后来总结了一下，第一次嘛毕竟经验不足，写的东西过于主观化，文字上很高兴地详细描述了“明智光秀发动本能寺事变时其实已经 50 多岁了哦”“真田幸村其实是个猥琐的小老头哦”“上杉谦信在马上拿的酒碗不对哦”这些事情，加上这个题材确实不够大众化，能参与的编辑只是少部分，没办法做到群策群力……好吧，第一次的失误是难免的。

（DARGON：“别扯淡了，写得眉飞色舞让人看不懂的只有你的部分！”fei：“哎呀，那时候文字功底不扎实，基本功不熟嘛……”众人：“说得好像现在就扎实了一样。”）

## 2004 年 5 月号·X 档案·一切尚未定论




在下一期也就是 5 月号上，游戏日的专题猛然一转，变成了美国著名电视剧《X 档案》！这个专题由美剧爱好者 DRAGON 一个人操刀（大家注意，这是唯一一个完全由 DARGON 完成的专题，觉得自己“从来没看到过 DRAGON 写东西”的同学们可以注意搜一下，反正编辑部现在是没这本书了），由于电视剧的情节过于庞杂，所以这次专题重点介绍了 X 档案的出场角色、年表和主要事件，其他的本打算“以后有空再说”，不料接下来被读者追杀了足足半年：“混蛋，不是说请待后续吗？后续在哪里呀?!”

（fei：“嗯，都四年了……DRAGON，这个后续在哪里呀？”DRAGON 望天：“咳，今天天气不错……嗯嗯，想起来了这个星期的‘豪斯医生’和‘LOST’还没有去下，我有事先走了……”）

## 2004 年 6 月号·资本之鹰

第三次出手是紧接着的 6 月号，这次做专题其实是迫不得已，因为某个原因（虽然我们都已经忘记了是什么原因），临近出片时大家一算页数，居然还有 12 页空白?!

“呃，离出片预定时间还有多久?”记得当时，DRAGON 是一口气抽了半包烟后拍了桌子，“12 小时?靠，不就 12 小时吗，我就不信活人能被尿憋死，来，商量一下这 12 页做个什么东西！”

时不我待，经过两小时的讨论，众人决定制作一个专题，一个大家都不知道怎么做的专题——反映美国情报机构的专题《资本之鹰》，就是在这种被倒计时差点逼死的情况下做出来的。由于时间比较久远，当时到底发生了哪些事我们都记得不是很清楚了，最后通过翻阅 2005 年的《游戏日三周年回顾》，我们发现了这么几个笑话——

### 开始制作 2 小时后

陷入英文网站泥沼的 Fei：这 CIC、CMS、NIC、DCI 究竟都是些什么玩意？

Dragon：……这些名字听着好耳熟……真的，就是想不起来翻译是什么？

Fei：那就说你不能给我任何一个肯定的答复喽？

Dragon：如果你把 CIC 换成 CSI、把 CMS 换成 CSM、把 NIC 换成……

Fei：去死吧你！！（编者按：CIC：美国中央情报委员会、CMS：委员会管理参谋部、NIC：国家情报顾问委员会、DCI：中央情报主管，Dragon 回答的“CSI”是美剧“犯罪现场调查”的简写，CSM 是 X 档案中神秘抽烟人的简称）

### 开始制作 5 小时后

星辰：呼……终于找完了和间谍相关的游戏动漫了……

短笛：我好像还记得，《篮球飞人》中，樱木花道曾经偷听别人战术安排的情节……

牛蛙：对！！没错，我家还有漫画呢！把这个也上了吧！

Dragon：半夜出租车从成都到都江堰，一个来回 4 小时能回来吗？

众人：………时间差不多，但要多少钱呀……

### 最后半小时

Fei：等一下，我马上能整理出来一个中央情报局局长的笑料！

牛蛙：我也有一个 CIA 局长的笑话，马上给过来！！

短笛：一个叫胡佛的笑话，应该是情报机构的人……

Fei：等一下！！！这不就是同一个人吗?!

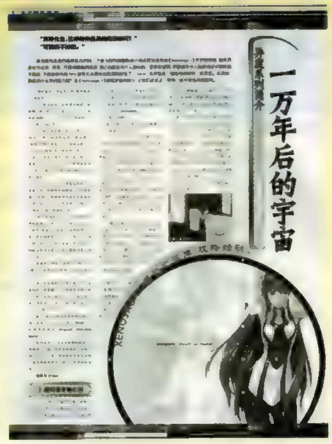
摔倒在地的 Dragon：这个专题还是别上了……

（牛蛙：“等一下，这么丢脸的事情我为什么不记得?!”星辰：“我也不记得

……”梵天：“哟，当时牛爷也很可爱嘛。”牛蛙：“想找死的话，你可以明说。”DRAGON：“原来当时 12 小时就可以做完一个专题啊，我们要不要找个时间再试试？”众人：“……哇哈哈哈怪物猎人好像还有几个素材没有打到，我去忙了啊！”）

## 2004 年 7 月号·异度传说 2·攻略始动

2004 年专题制作的最后一次尝试，是在 7 月号。试过了“部分编辑扛活”“编辑独力制作”和“全体编辑一起上”之后，我们只剩下最后一条路没走了，那就是外约“专业人士”特稿。由于当时恰逢《异度传说 2·善恶之彼岸》发售前夕，大家也知道，这个作品的世界观什么的那是非常庞杂，要是让之前没接触过该游戏的人来玩的话肯定会一头雾水，于是我们找来了参与 PS《异度装甲》汉化工作的某位作者——这算得上“专业人士”了吧！




### 场景 1

fei：“请你帮我们写一篇介绍异度系列的文章！”

作者：“没问题！你要写成什么样？”

fei：“让没玩过这个系列的人知道这个系列都说了什么故事！”

作者：“没问题！”

### 场景 2

fei：“我看完你写的东西了，能请问一下么，×××到底是什么身份啊？”

作者：“这个，游戏里还没提及。”

fei：“那么，×××和×××是什么关系呢？”

作者：“游戏里说‘现在还全是谜’。”

fei：“……×××和×××，在××××的时候去了哪里呢？”

作者：“……说不定是制作人忘记了……”

fei：“……看来我需要把这段文章放在最前面。”

作者：“嗯？”

……异度传说 1 代开发末期，该作品的监督高桥哲哉和一个图形设计师曾有这样的对话……

“高桥先生，这样的作品真的卖得掉吗？”

“可能卖不掉吧。”

……

作者：“……你找死哦?!”

（aice：“过了那么久了，你迷惑的那些事情应该都清楚了吧？”fei：“不，我还是不清楚……游戏里完全没有说明啊！”）

**时光就这样转到了 2005 年。**

**新年伊始的 1 月号，编辑们再度凑到了一起。**

**“整点儿什么吧？”DRAGON 如此说着，“新年就这样干巴巴的开始好没劲……”**

**“你想整点什么，说吧……”**

**“专题，来做纯娱乐的专题吧！”**

## 2005 年 1 月号·游戏日嘉年华

这期“游戏日嘉年华”是游戏日第一个完全独立自主原创的纯娱乐专题，其中一个重头戏是“策划新版本的生化危机”，当时生化危机 4 都还没发售，于是大家饶有兴致地设定出了生化危机的“育成版”、“RPG 版”、“SLG 版”等等，此外，本次专题唯一一次选出了“上年度最佳游戏”（前三名分别是 DQ8、MGS3 和战国无双猛将传），你还可以看到编辑们认认真真的写这一年里的感言，写自己曾经有什么梦想，还有自己的新年祈愿……时至今日，看到自己当年那充满希望，充满真诚的朴实文字，编辑们依然会感动得热泪盈眶……

先买个小岛，对，太平洋里边那种无人岛，一定得选最好的黄金地段，台风刮不着海盗找不着的那种！先把整个岛滤一遍，什么毒蛇啊蝎子啊全弄走，把山推一半，再雇个法国设计师，建就得建最高档次的公寓！还得是十层的！电梯直接入户，户型最小也得四千平米——这是无人岛耶！建多宽都没人管，怕甚?什么宽带呀，光缆呀，卫星呀能给他接的全给他接上，楼子里再站一个管家，女的，一定得是女的！30 岁以下那种～穿那种皮装，黑色特紧身的那种，业主一进门儿，甭管有事儿没事，都得跟人家说 may I help you sir（我能为您作点什么吗)? 也不用一口地道的英国伦敦腔，关键是得脸红着说出来！不管面子不面子，这感觉就不一样！

楼边上建个游泳池——你问我都是岛了还要游泳池做什么？靠，我就不能海水和淡水分开使？旁边再建一个 DOA 里沙滩排球那种运动场地，大遮阳伞撑着，大躺椅摆着，然后就可以叫一群小姑娘边上伺候着，什么御姐啊运动系啊野丫头啊围一圈儿，全得是美女，少一个类型你都不好意思跟人打招呼！哦对了，16 岁以下小姑娘不要，我不是 loli 控……当然 30 岁以上也不要！嗯？你问我叫一群 MM 围着干吗？嗨，爱干吗干吗，管她打排球游泳还是玩极限格斗啊，只要不学同人女在边上看 BL 漫画或者装女王就行！当然没事给我喂个樱桃啊做点○○××的什么事情更好……哦对了，最重要的，山上最显眼的地方，树一个大大的“禁男人与狗”的牌子，进入者，格杀勿论！

……

（星辰：“这谁的新年愿望啊？真是好充满希望好真诚好朴实啊！”

fei：“是喔?那么‘创建一支完全由美女组成的太空舰队’这个愿望是谁的呢?嗯，还拉克丝和林明美的演唱会！”

饭饭君：“原来他们很早就这样了啊……”

土星男：“嗯，你看我们美编就没人学这帮家伙！”

众文编：“去死吧，那时候美编只有你在，‘黑夜降临，从暖和的被窝里挣扎的爬起来，用没有睡醒的眼睛环视周围，然后暗自抿嘴一笑，点点头。挪到电视前，喀嚓一声，电视柔和的光照亮了原本漆黑的房间。借着这个光用手帕把四周堆放的手办都擦一边，可不能让她们脏了’这些话当时是谁说的呀！”

aice 扭头：“……你们有没有觉得没来那么早其实也满幸运的？”

拾叁：“虽然不知道你说什么，不过我很赞同！”）

## 2005 年 2 月号·义经英雄传·让我们爽读历史

到了这年的 2 月号，我们开始正式的胡说八道了。

第一个受害者是源义经一家子。2 月号有个游戏叫做《义经英雄传》，是哪个公司出的，好玩不好玩都不重要，关键是本期的相关专题我们完全没有尊重历史，除了最初的两页介绍主角那点儿还算靠谱外，其他的都充分发挥了我们的想象力！首先，我们论证了“源义经是个女的”，然后，我们诋毁了日本战国历史上有名的川中岛合战，最后，我们捏造了本能寺之变……

在朦胧的月色下，美人的玉足踏在弁庆胸前，露出迷人的笑容，轻启朱唇：“做我的狗吧！”

（aice：“这是什么情节？”

fei 望天：“在说源义经和武藏坊弁庆……”）

哎哟，当时吓的奴家那小心肝扑通扑通跳——干吗啦，糟糕，花黄找不到了……奴

家还没化妆完毕不能见人，赶快拿风林火山的花魁扇遮着脸。哎呀谁啊，烦死人了！啊？这……这……这不就是政虎小姐吗！？自从上次那雪山分别，已经过去N年了，当年那美少女的政虎小姐现在已经姐御当打，奴家这一看，追忆往昔回味命运交错真是百感交集，一时间竟潸然泪下……

（梵天："这说的是哪儿啊？"

星辰低头摆弄模型："在说武田信玄和上杉谦信……"）

信长斜躺着，咧着嘴对我说："愚蠢的家伙，你以为这种事能瞒得过我吗！"

"怎么会……"

"笨蛋，你以为我是什么人！那天我和光秀决斗后，你的举止太不正常了。而且你的脸……男人怎么可能这么漂亮。"信长一边说一边走到我眼前，把我的下巴抬了起来，逼着我正对着他的视线……看了一会，他把嘴凑到我的耳边，"你以为光秀他会不知道么。你太小看光秀了，更小看了我。"

说完他就向我扑了过来……

"不要……光秀大人……对不起……"

（饭饭君："这个是啥？！"

DRAGON 挖鼻孔："在说织田信长和森兰丸……"

fei："哎我说，我们当年真的有登过这种东西吗？"

牛蛙："反正我不记得。"

拾叁："这个攻略是牛爷你写的哦。"

牛蛙："……你找死是不？"

DRAGON："……忘记这件事吧……"）

## 2005年5月号·圣斗士星矢·欢乐的十二宫

之后便时光荏苒地到了5月号（饭饭君："嗯，就荏苒了不到三个月。"），在本期有一个非常重要的事情，那就是我们和画圣斗士"神圣传说"出名的插画家"十月天宫"勾搭——不，联系上了，在本期他第一次给我们画封面，内容则是最擅长的"圣斗士"，配合当期的一个"圣斗士星矢"游戏，我们又好好地折腾了一把。首先是希腊神话，被我们侮辱了一把，然后则详细地挨个数了数各个星座的传说，并且以漫画的形式将圣斗士漫画的原著情节给陷害了……虽然题材有点怀旧，但不可否认的是我们写这个专题写得很开心！

（aice："你们当年这些漫画真是越看越不对头啊？"

牛蛙："你看那么认真干吗！"）

## 2005年6月号·游戏日三周年纪念专辑

这是游戏日第一次出周年专题，当然要做得热热闹闹的，我们回忆了过去三年里，游戏日经历的各种变迁和奇闻轶事，攻略模式的逐渐进化，被含泪腰斩的攻略攻墓，流传于编辑部内部的黑暗秘闻，游戏日形形色色的作者们……今天看起来，就好像发生在昨天哪！

编辑：稿子呢？稿子呢？我最先给你说的是上周五，你自己答应的是周日，现在是周三了！

某乙：好罗唆啊……快退散，不要打扰我！

编辑：我靠！明天中午，能不能拿出来？成品！

某乙：嗯，理论上。

编辑：理论你个头！明天拿不出来我就

挖你祖坟！

某乙：挖吧……

编辑：……你真行！老子要扣你稿费！

某乙：扣吧……

——这种时候，你想不想冲过去掐住他的脖子？

编辑：稿子稿子！已经离上次延期的时间又过了两天了！东西呢？

某乙：这两天有点事……

编辑：S××T！上上次理由是电脑坏了，上次是GF占电脑打PSO，这次是什么烂理由？

某乙：去你的烂理由！家人在催我找个正式工作你又不是不知道。这几天催得比较紧……

编辑：哦，你去找了没？

某乙：没有，谁叫你不停的催我画东西？

编辑：那你又画了没有？

某乙：……我说了家人在催我找工作吧……

编辑：我靠！你的意思是，对我们说因为要去找工作而拖稿，对家人说因为要给我们画东西而不能去找工作？

某乙：罗唆，我先下了……

——这种时候，你想不想打他一顿？

某乙：不画了行不行，我画的东西应该够排了吧？

编辑：……嗯？！

某乙：不想画了，这两天右肩又痛了……

编辑：右肩痛的人会现在在网上灌水？——不要狡辩，我看到你回的帖子了！

某乙：呸，画画用到的地方和打字用到的地方不一样啦……

——这种时候，你想不想杀了他？

所以在5月号的时候，编辑终于忍不住对部分插图换了新人，在和这位老兄谈起这话题的时候……

编辑：你是不是忘记我为什么要换人了？

某乙：为什么？

编辑：……我不过是想找个能保证质量又不拖稿的人而已！

某乙：要求真高……

编辑：……这不是一个作者应有的最基本的职业操守么？

某乙：这年头职业操守跟处女一样珍贵了……

——还有没有人反对换新作者试试的？

（饭饭君："为什么我看这段很眼熟呢？"

牛蛙："看到这儿你还不知道这个作者是谁吗？"

饭饭君："……原来他三年前就这样了啊？我总觉得好像发生在昨天……是错觉吗？"

fei："不是错觉，那小子现在还欠着稿子呢！"）

## 2005年11月号·超级美少女梦工厂

在这个专题中我们的目标转向了"现实"。反正过去那么久了，这活动也不那么热门了，今天就在这儿明说了吧——这个专题，就是针对那个"超级女声"的！为什么呢？因为那段时间，确实这个节目给我们的感觉就是"疯了"，每到8点家家户户就传来"想唱就唱"的调子，想换个台都没戏，这都不说了，在大街上抢别人手机投票这算什么事儿……当然最关键的，这不是"超级女声"吗，第一届还好点，这2005年的第二届，怎么尽看见些长得像男人的?!

## 海选阶段

下一个上场的，是 121 号选手，和之前的选手不同，她拥有一张妖媚十足的脸和一副性感万分的身材，那妖媚性感的外形和冰清玉洁的气质让她无论走到哪里，都会被众人的目光无情地揪出来——她挥舞的红色围巾，她扭曲的 S 型线，难道没有让您注目吗？被震撼到了，就大声喊出来吧！

……（后略）

（饭饭君：“你们是不是在影射什么东西？”

牛蛙：“你觉得我们在影射什么东西？”

DRAGON：“我们影射的……那个大概不能算东西。”）

## 决赛阶段

小香香：苞谷同学，你今天的造型又有不同哦！

苞谷（拨头发，场下继续尖叫）：嗯，我很多支持者都说要的就是这种帅劲嘛！

阿寒：那么你觉得这是你最帅的一套？

苞谷（抬抬下巴示意场下观众继续尖叫）：喏，她们已经决定了！

阿寒：啊哈哈哈，那么，你今天要为我们带来怎样的才艺表演呢？最好不要是劈瓦片了，我们都希望看到你新的演出，也为你最后的得分增添新的砝码！

苞谷：当然不是劈瓦片啦，今天是劈砖头。

两主持人：……

（苞谷取出一堆砖头，大喝一声，全部击碎，场下尖叫声再度提高近百分贝）

阿寒（小声）：我觉得，观众根本不在乎她表演的是什么，只要人在就行了……

小香香：观众的热情丝毫没有任何减退的迹象……来，这位场边的观众，你有什么想说的？

激动的场边女性：太帅了，我要嫁给她！

（aice：“这段描述，我觉得很符合一个人呢……”

fei：“aice，你这样装傻是不对的，当时你明明就已经来编辑部了。”

拾叁：“哇咧，最后怎么还有一页超男的？……嚯，这图放得好强！腐女们看了都没有尖叫吗？”

土星男：“别提了，那一页我是基本上闭着眼排的版……”）

## 2005 年 12 月号·你是我的主人·女仆现象与研究

你是我的主人
女仆的历史起源和现代萌系女仆现象的发展

12 月号的专题一下子“宅”了起来，由星辰主要负责的“女仆”专题，从现实中女仆的发展讲起，一直扯到 2D 世界里那些邪恶的卖肉动画，佐以大量插图，效果非常的好，但是当我们现在重温这个专题的时候，感触最深的却是该专题最后一段。

（前略）

JRD：“没错！我觉得也是，还是开在游戏、动漫迷比较集中出没的地方，毕竟女仆咖啡屋面向的顾客群体带有比较强的特殊性。”

JRA：“你的意思是……如果在成都开的话，就开在电脑城旁边？有点诡异吧……”

JRD：“啊～算是吧！反正习惯了就好。总比开在春熙路好……”

JRA：“啊！我想起来了！上次在电脑城外面我还看见了兔女郎呢！噢活活～好强啊，貌似是神×电脑的宣传活动～这样看来，就算在电脑城旁边开个女仆店，也没什么奇怪的嘛～”

JRD：“嗯……成都是很诡异地。那么，开始正题吧！大家来讨论一下女仆咖啡屋的具体内容吧～都希望有些什么服务？”

JRC：“御姐！！全都要女仆装的御姐！！这样我就点杯咖啡，在里面坐着看上一整天！！”

JRB：“我第一个拿扫把把你赶出去！！女仆自然是要萝莉型的才够可爱，先在门口放两个萝莉面孔的女仆接待，对每个客人都说‘欢迎光临，主人！’”

JRA：“土了吧？怎么能说欢迎光临呢？一定要说‘欢迎回来’！这样才有成就感啊！！不过用中文说主人这两个字，总觉得很别扭的样子……”

JRD：“的确，没有日语说起来有气势……干脆还是用日语说好了，‘御主人样’，多亲切！”

JRC：“可是，应该有很多人听不懂吧？”

JRD：“管他呢，好多日餐、韩餐，不都用日语和韩语说欢迎光临的么？这个叫特色！”

在制作这个专题的时候，星辰和一帮邪恶的作者突然奇想——要不我们自己开一家女仆咖啡屋如何？这个念头一经闪现，立刻引起了其它人的极大兴趣，于是大家围绕这个话题开始了激烈的讨论。（为了顾及作者不算良好的形象，下面的对话者一律用代号表示。）

JRA：所以说，要想打造一个最完美的女仆咖啡馆，就一定得选最人气的女仆控向作品，瘾巨乳萝莉，穿就得穿最不像女仆装的女仆装，什么《花右京女侍队》呀，什么《这就是我的主人》呀，什么《钢铁天使胡桃》呀，能 COS 的就全给它 COS 起来。看板上贴女仆招贴，墙上挂女仆海报，门口站一个最有女仆感觉的萝莉或者是最有萝莉感觉的女仆，特萌的那种。客人一进门，甭管来的是长冈芳树还是伊头三兄弟都得跟人家说“御主人样ごしゅじんさま”，一口地道的田中理惠腔，倍儿有面子。女仆装那叫宁少勿多，外型上能露大腿能露胸的统统给它露全了，浑身上下概括起来就一个字——萌！光个女仆装一套就得花个万把日圆，不是蕾丝就是吊袜带，你要是光弄几个白色小花边，你都不好意思跟人家打招呼。你说这样的咖啡馆，一杯咖啡得卖多少钱？”

JRB：我估摸着，怎么也得 2 万日元吧……？”

JRA：两万日圆？！那是成本！四万日圆起你别嫌贵还不打折。你得研究人家“御主人样”的消费心理，愿意掏两万日圆来这看女仆的人根本不在乎再多掏两万。什么叫女仆控你知道吗？女仆控就是：买什么东西都买最萌的，不买最好的！所以，我们做女仆咖啡馆的口号就是——不求最好，但求最萌！”

JRC：你少在那充大腕了，你这哪是开女仆咖啡屋？整个一卖肉的……开不了 3 天，就让工商局给查封了。你这叫哄抬物价，知道么？”

75

（中略）

JRC：“依我说的话，应该让女仆在端盘子的时候‘不小心’把杯子打碎什么的，这样就需要蹲下来收拾啊～如果穿的是超短裙的话，嘿嘿……”

JRA：“其实穿长裙也没关系啊，可以找几个正太死小孩当枪手，突然把女仆姐姐的裙子掀起来什么的……”

JRB：“如果是夏天的话，就应该放几个巨大的风扇，要贴地横吹的那种～这样女仆送餐的时候，就不得不一只手压住裙子，一不小心的话就会走光了～”

JRA+B+C：“kerokerokerokerokerokerokerokerokero！！”

JRD：“你们这帮贱人！！给我适可而止一点！！H 游戏玩多了吧?！你这哪是开咖啡屋！整个就是一毒害青少年的！！给我想些正常向的，有建设性的意见出来！”

JRA：“咳！这个，其实不用每天都穿女仆装，可以定期换成其它的服装，比如和服、水手服什么的，这样会比较有新鲜感。”

JRB：“其实可以在店里安排一个地方作为 COSPLAY 秀和供顾客拍照的地方，还可以联系当地的 COS 社团不时来举行一下活动～当然想拍照的话，是需要另外付费的～”

JRC：“也可以邀请店里的女仆一起合影啊，每张收费 20 元。或者干脆放一台大头

帖机器，大家自己照～”

JRD：“嗯～这个想法不错！有可行性。其实，我觉得，放几台游戏机在店里，大家可以和女仆服务生对战，当然也是需要另外收费的。”

JRB：“那不如装个投影仪，直接在这上面对战，赢的人发一些小奖品什么的，然后每周还能放一放最新的动画给大家看。”

JRA：“既然这样的话，那干脆模仿《樱大战》，在店里开个卖店，专门卖动漫游戏周边产品，还有女仆服务生的照片、海报什么的……”

（后略）

……

（星辰：“讨论‘自己开女仆咖啡店’这个话题的时候，它还是只能存在于幻想和日本那边的架空东西。”

土星男：“嗯嗯，没想到现在成都都真的有女仆咖啡店了。我现在都觉得好像是梦啊！！！”

星辰：“你就扯吧，你做梦时跑去和女仆做游戏的？”

aice：“这家咖啡店，开在电脑城和大学旁边，用日语说‘御主人样’，可以和女仆合照但是要收费，可以和女仆玩游戏但是要收费，还在同人祭时举行活动……我说，那个店长是不是看过我们杂志啊？”

fei：“靠，我们要收咨询费！也不要多了，免费提供女仆妹子来给我们端茶倒水一天就好！”

星辰：“你也在做梦么？”）

## 2006年1月号·等咱有了钱

今年照例在第一期刊登了游戏日的“新年专题”——等咱有了钱！这个策划……其实在我们心里已经憋了好久了！除了有钱后要怎么收购哪个游戏公司，做哪个游戏之外，编辑们还是很有些别的想法的。

众编辑发财后的梦简述

| 土星男： |
| --- |
| 造三艘加大号泰坦尼克，没事儿就撞冰山玩，还要著名演员李××（当时他在演《神×侠侣》）和芙×姐姐（当时这个妖孽正是最红的时候）玩舌吻戏。 |
| 自我历史评价：确实有点污染环境…… |

| 梵天： |
| --- |
| 收购所有游戏公司，让他们按自己想的出游戏，游戏发售前就把所有官方资料送到编辑部出又大又厚的攻略本。 |
| 自我历史评价：原来当年我还有这么纯真的时候。 |

| fei： |
| --- |
| 买一个小岛，修成钢铁堡垒，把它变成人类法律管不到的黑暗帝国，自己当大魔王。 |
| 自我历史评价：现在想想，说不定盖好后我自己都出不去了。 |

| 星辰： |
| --- |
| 在英国买个球队，修超豪华球场，和阿布比烧钱，把泰晤士河挖宽了放自己的豪华游轮，买一堆退役球员当支柱，输赢无所谓，图个乐。 |
| 自我历史评价：还是那个附加愿望里的雇俩农民拉着板车去秋叶原SHOPPING更来劲呀。 |

| aice： |
| --- |
| 修一个女子学校，里面全是美少女萝莉，实行全封闭教育，自己当校长，隔三差五让学生到自己办公室接受特别辅导。 |
| 自我历史评价：唉，这个愿望啥时候才能实现……还不被抓起来啊？ |

| 牛蛙： |
| --- |
| 收购全世界食品公司，推行麻辣计划，全世界所有人能喝的只有酒，能吃的只有辣椒。 |
| 自我历史评价：现在看来这个计划也不错……你们那是什么眼神？！ |

| DRAGON： |
| --- |
| 盖一个高档住宅小区，极端豪华，房价极为便宜，就只有一点：所有住宅都没厕所！方圆20平方公里只有一个厕所，还每边只有一个位置…… |
| 自我历史评价：这种地方反正我不去住，我就高兴看别人难受。 |

（饭饭君：“看来看去，似乎就梵天的还危害性小一点。”

DRAGON：“其实吧，我现在最想做的事儿，是买一辆洒水车，每天晚上开出去喷路人……别笑，老子忍了门口那辆洒水车很久了！现在丫喷水连喇叭都不按了！”）

## 2006年7月号·情侣们的“幸福”生活

在这一期后，新的专题直到7月号才重新开发，主要原因包括过年，还有王国之心2、战国无双2、最终幻想12等大作陆续发售，但是已经拖到7月号了，至少要来个“游戏日四周年纪念特刊”吧！我们要怎么纪念呢？由于去年才刚刚回顾了一次杂志历史，自觉一年里没啥好说的编辑们于是把目光投向了各个游戏作品——

大部分以“壮阔冒险”为题材的游戏，最后都会出现一个大团圆式的结尾，简单的说，就是“王子和公主从此生活在一起”，也算是给玩家一个交待。但是，你们怎么可能幸福？所有人都会犯的一个毛病就是喜欢把一瞬间的幸福当做永恒，全然忘记时间长河是永不停止的流逝的！谁知道这些金童玉女的组合是一时兴起还是天作之合？性格、种族、生活背景等等，随便一项都可以成为日后的不稳定因素！多少人都是可以共患难不能同富贵的！现在，就让我们来把残酷的现实揭开给你们看吧！

这段写在专题前面的杀气腾腾的话，已经生动诠释了该专题的本质。

fei在编辑部提了一个假设：“比如你是个打算成为勇者的年轻人，要出去闯天下，让你在人类以外的种族里选择一个同伴，你会选谁？”编辑部的回答是……除了DRAGON之外全部选了“女性精灵”！而DRAGON的选择是……龙族……果然很符合他的个性……

“你果然是适合有头母龙跟在身边么？”星辰满脸“我理解”的表情。

“靠，我们考虑的是实用性！”DRAGON大喝，“龙族哪里不好，物理、魔法都是超强，比你们那个精灵好用多了！”

“精灵好看……”

“龙族也有变形术的！”

“龙族的脾气你又不是不知道，惹毛了就一团火把你烤咯！哪里比得上精灵小妹

子，脾气又好又可爱，干掉大魔王后还能来个夫妻双双把家还……”

“你想得不错啊，然后就能过幸福生活了？”

“那当然啊，你看人家潘和蒂德莉特，看人家阿拉贡和艾尔文……”

于是分歧就在这里展开了，游戏日的“精灵族小妹子后援会”坚持认为，“男性勇者配女性精灵”是非常完美的搭配，在战斗方面，一个近距离肉搏一个远距离支援，在生活方面，男主外女主内，在感情方面，精灵族对爱情一向忠诚，男的也不会对美丽的精灵挑三拣四（关键是，勇者有左拥右抱的资格，升职为“英雄”后便没了始乱终弃的权利！），不管怎么看，那都是神仙眷属啊～

“不要废话！你自己问自己，塞给你这样一个精灵少女，你要不要？你要不要???”后援会对保守派步步进逼。

但是DRAGON只用烟卷里弹出的一点火花就把众人的幻想烧了个干净：“你们这些只停留在表面现象的家伙！你们以为，时间会停留在勇者打败大魔王的那一瞬，或者停留在蜜月期不往前走吗？这种幸福日子，最多持续30，不，20年也就到头了！”

“你的意思是……”办公室突然陷入死一般的寂静。

“没错……”DRAGON脸上露出那种“拆散天下狗男女”的愉悦表情，连旁边的fei也自叹不如，“你们在YY幸福生活的时候，最好把‘年龄’这个因素也算进去。”

《黑暗精灵》系列里精灵族寿命大约是600年。《龙枪》系列的精灵寿命至少是700年。《罗德斯岛战记》里的精灵族寿命长达千年。《指环王》里精灵的寿命干脆是近乎无限的。

“而在你们最推崇的两个‘人类配精灵’的组合里，蒂德莉特的年龄不到200岁，阿拉贡虽然血统纯正能活个两百岁，但艾尔文生命是无限的！”DRAGON笑得很得意，“现在你们可以勾勒人类和精灵的‘幸福生活’了！——不过，请记得从战斗结束50年之后开始哦！”

……

本次荼毒的作品包括：FF7、FF8、FF10、FF12、电车男、樱花大战、心跳回忆、圣斗士星矢、EVA、指环王、高达Seed、KOF、GTO、恶魔城、生化危机、MARIO、美国电视剧模式……

（fei：“现在再做的话，我们还可以加上不少新的游戏。”

aice：“你这样怨念深重的话，会一直单身的哦。”

fei：“……你是敌人！去死！”）

## 2006年8月号·毁“神”不倦·北欧篇

随后，《游戏日》的魔爪再次伸向了神话故事。这次是为了配合北欧女神2的发售，所以奥丁那一家子都没逃掉，成为继希腊神话后又一个被我们侵蚀的神话体系——不知道什么时候出个大作以日本神话为背景？那边的故事更加扯淡呀。

说起北欧，大家最熟悉的大概就是独眼神奥丁、女武神瓦尔克丽，还有那场因为名字起得好被频繁滥用的战役“诸神的黄昏”，那么，我们要如何向大家“介绍”这些传说呢？

瓦尔克丽（Valkyrie）

主要职能：女武神，挑选战场上勇士的灵魂

外表特征：银色盔甲，红色战袍，金色长发和雪白肌肤

宝物：羽衣。瓦尔克丽有可以变成天鹅的羽衣，有时她们到人间游玩，看到清澈的湖水溪流往往会脱下衣服去洗澡。如果你有运气看见了，那么请暂且放下偷窥的想法，第一时间把羽衣藏起来是正经，这样她会无法回到天上，还可以强迫她做老婆哦——怎么记得董永就是这么把七仙女搞到手的?!

芙蕾雅（Freya）

主要职能：美丽与爱情之神，掌管小情人的私生活，并且有优先于瓦尔克丽挑选英灵的权力

外表特征：上半身是战士的盔甲，下半身穿着普通女子装束

宝物：项链布里希加曼（Brisingamen），这条项链的名字本义就是“情欲”，据说可以俘获所有男性的心。但是女神获得这项链的经历实在是不堪回首——项链由四个丑陋的黑侏儒打造，但是芙蕾雅向他们提出购买时，四个侏儒却并不打算要钱：“想要这项链？可以，只要你……嘿嘿嘿……”于是在经过整整四天的（中间2453字省略）后，芙蕾雅终于得到了项链，至于过程，就让它埋葬在过去吧……

作为代表北欧神话世界末日的“诸神之黄昏”，其名气甚至超过了它的源头，且不论后世无数冠以此名的仿冒品，这场毫无希望的惨烈战斗本身也可以其特有的悲壮气氛流传后世。想像一下自古至今所有的勇士们组成浩浩荡荡的大军，在神灵的率领下冲向一望无际的荒野，与远古的邪恶巨人进行有去无回的死斗，最后双方一起化作天上的星星……

但是我们且先放下赞赏他们的心情，来认真看待这场战役的话，那么有一个疑问就会不可避免的出现了。

不管怎么看，“诸神的黄昏”一役对交战双方来说都是毫无意义的，众神固然死伤殆尽，巨人族也没留活口，整个宇宙都毁灭在烈火中，在神话结尾所述，只有极少数的神灵逃脱，但他们也无力再度统领新的世界，于是——按照基督教教士后来篡改的历史——新的至高神出现了……

那么，他们为什么要打这样一场明知必死无疑的战争？这场战争到底有什么价值？（双手向天作探索状）

接下来，就让我们拨开历史的迷雾，去探讨一下真相吧！或许，真相不止一个……

（后略）

……

（梵天：“怎么样呀拾叁，写得很有趣吧？”

拾叁：“为什么我总觉得哪里不对劲，却又说不出呢？”

fei：“很简单，因为我们说的都是事实！”

aice：“准确的说，是死无对证……”）

## 2006年12月号·传颂之物“萌”元素解析

2006年的最后一次专题，就和2005年一样——由星辰主持，讨论“萌系要素”里的女巫和兽耳这两个元素，充分的宅向话题，嗯，似乎读者们也很有共鸣。

……（前略）

萌的拟人化最早出现在日本的同人志创作中。大概在1980年左右，开始出现了一批将动漫画作品中的动物或者其他非生物角色以拟人的姿态表现出来的同人作品，不过当时并未造成较大的影响，只是在一个较小的范围中传播。2001年，有人制作了一个IE浏览器的停止按键的拟人化角色“しいたけちゃん”，并在互联

网上广泛传播，获得了巨大的反响，由此广义的拟人化创作思路才真正被大众接受。自此以后，各种拟人化作品如雨后春笋般出现，终于成为了一种新的艺术表现形式。在大部分拟人化创作时，都会或多或少的加入一些“萌”的要素，因此这种拟人化作品被称为“萌的拟人化”。

萌的拟人化作品绝大多数都是以美少女作为形象，其具体形成原因不明，似乎从最开始就默认了拟人化＝拟美少女化这一定义，不过“萌”的概念本来就和美少女关系非常密切，因此这种结果也算是一种必然现象。当然了，也还是存在极少数以男性形象进行拟人化创作的作者。

……（中略）

要了解巫女，不能不提日本神道的中心——伊势神宫。伊势神宫是公元前29年～70年的垂仁天皇皇女倭姬命所建，因供奉着天皇的祖先神“天照坐皇大御神”而成为神道圣地，自古就与皇室保持着密切的关系（大理国天龙寺？），其间还存放有三神器之一的八咫镜，及国宝无数。而位于伊势神宫顶点的巫女，也就是天皇的皇女。早在《日本书纪》和《古事记》中就记载了伊势神宫最有名的斋宫制度：日本人认为表面是女神的天照大神隐秘本质的继承者就是伊势的斋内亲王，所以从公元670年神武天皇的大来皇女开始，每隔十年，就会送出一位未婚皇女到伊势神宫，掌管天照大神的祭司之职，称“斋王”。到1330年后醍醐天皇的祥子内亲王为止，660年间共有70位巫女斋王入主过伊势神宫。现今从皇室派遣未婚皇女的传统依然存在，不过已改称“祭主”（伊势神宫专有的最高神职，普通神社的则称宫司），而且不再认可其巫女的身份，仅仅成为一个形式。此外，现在的伊势神宫作为超大型中央神社，每年会有1600场的祭祀活动（平均每天4.38场，这香油钱可不少），自然巫女数量众多，但相传其内宫一直藏有能够吸取并支撑灵力的所谓“隐巫女”。

……（后略）

（星辰：“你摘抄这些东西，会让人以为这个专题里全是干巴巴的说明文字哎！”

fei：“摘抄你们在那里热切讨论百合调教的片段，会浪费很大篇幅的——起码一半的内容你们在讨论这个东西！”

星辰：“好像也是……不过，还是有件事我必须再次警告——是‘巫女’，‘巫女’！！！再写成‘女巫’我就掐死你！”）

## 2007年2月号·囧大陆物语

进入2007年后，第一次专题的出现居然是“意料之外”——本以为会有极丰富收集要素，为此给它留出大片页数的圣剑传说4，居然变成了一个比王国之心还烂的动作游戏！S-E这帮越来越懒的混蛋！你们到底要做什么！……事到如今，攻略不够也只有专题来凑……

在这种环境下，纯属自娱自乐的“囧大陆物语”出炉了。

朋友们，欢迎来到囧大陆，这里是位于另一个次元的大陆，常年由六大势力割据。每经过100年（大约相当于现实世界时间30天左右），就会发生一场席卷整个大陆的全面战争，史称“页面之战”，这场战争的胜者可拥有分散在各地的秘宝（ONE PIECE），然后可以开启通往“伟大航路”的大门，穿越“伟大航路”之后，即可到达传说中的“美编岛”，获得所有版面的分配权。

拥有目前最高支配权，在上次页面争夺战中获胜的龙之帝国；由超级系和真实系机器人组成的全机械化军事国家钢之共和国；因统治者嗜好醉酒，对外政策无法捉摸又充满暴力的蛙之公国；充满了美少女和花瓣的和平主义国家MOEMOE大联萌；与

大联萌水火不容怨气冲天的怨灵地下联邦；还有全民修炼“剑阁”剑法，以贱格为己任的“剑阁国”……

到底谁能在新一次页面争夺战中获胜呢？

（拾叁：“哦哦，看上去就很吸引人！我也要建立个什么组织！就叫十三机关吧！”
DRAGON：“你丫别忘记自己是美编，老老实实给我上美编岛去！”）

## 2007年6月号·路在脚下

游戏日五周年专辑，大概是所有专题里争议最大的一次。这当然不是因为编辑们在专题里疯狂爆料——爆别人的料；也不是因为我们有评选各期攻略之最；更不是因为每个人都拿了一个版面来发表感言……

因为我们好好的发泄了一口怨气。

我们把《越狱》从所谓“北美收视率第一的美剧”宝座上揪了下来，顺便损了一下那些不分青红皂白跟风的人；我们反感所谓“主机 fans”和“游戏 fans”之间因为爱好不同而互相敌视、互相攻击的行为；我们鄙视网络上信口雌黄、不惜伪造证据也要维护自己“权威”的“战神”；我们嘲笑在中国这种畸形市场上打出“第一刊”名号然后大肆翻盗日本原画集攻略本牟取暴利的举动……

呼，好爽！！！

（星辰：“现在看这个专题，有什么感想？”
DRAGON：“我还是觉得很爽！”）

### 梵天5周年寄语

转眼就是5周年，虽然有几年和梵天没有什么关系，可怎么就这么巧呀，刚好5周年的时候我还在游戏日编辑部，这真是前人种树后人乘凉呀，有这等好事，我当然要留点什么了，说不定等我老了的时候……

回头想想，十年前的时候打死我也不相信，我会成为一名游戏杂志的编辑。家长和老师反复教育我不要进三厅（电子游戏

### FEI的折腾

“什么，五年了?!”办公室里大部分人听到这个词的时候都表示出了一定的震惊，接着和前几次说“周年”一样，陷入了一定的茫然……“嗯，进步？提高？……的是杂志还是我们……实，在成都这个被“时空……笼罩的城市，要感觉到时空流逝是比较困难的，你……吧，周围的环境一直不觉得有什么变化，你要说过得……五年了呢？我现在还觉得春节是一个月之前才结束的……还住在公司宿舍……

### 土星男的感词

04年春节过后，我一……进了游戏日编辑部，3年后的今天我还是一贯如洗（笑）。

这几年来虽然穷，虽然辛苦，但是也倒是过的充实和快乐，也认识了很多新的朋友。

虽然是在游戏日创刊2年后才加入，但是还是见证了游戏日的发展。中间有很多快乐的回忆，也有很多艰难的回忆，比如：出片前文件坏掉了~~所有人绝望的爬在电脑前重新赶，送到印刷厂之后，片子又问题，一个电话从刚躺下的人从床上抽起来。这都是些即悲惨又有意思的回

## 2007年7月号·这帮口是心非的人

这期专题在不知不觉间成了游戏日做的最后一个专题。很凑巧的是，这个“宅”专题照样是由星辰主持的，也算给这一年画上了一个圆满（？）的句号。

什么叫“蹭的累”？就是“口是心非”，就是不愿意正视自己的感情的角色。

在日本表达这个意思有一个专门的词汇，叫做“ツンデレ”读作“蹭的累”。ツンデレ是OTAKU（宅）们创造的一个新词汇，它是日文拟声表感的叠词，原始形态应该为“ツンツンデレデレ（蹭蹭、的累的累）”。“ツンツン”的意思是“尖锐的、冷酷的、缺少感情的、难以接近的”；而“デレデレ”则是“撒娇粘人、小鸟依人、羞羞答答”的含义。将两个含义相反的词组合在一起，就形成了用来表示对待感情“口是心非”的含义。简单来说，“蹭的累”代表那种看上去很矜持很冷静甚至很可怕，其实内心却比谁都淫荡……Sorry！是比谁都感情丰富的角色！这个，貌似和我们常说的“闷骚”关系很相近……用个好听点的词就是“外冷内热”。

……（后略）

### “蹭的累”的萌效果

“蹭的累”会使人觉得“萌”或者可爱或者有意思之类，无论怎样也好，究其原因就是“由人物个性的巨大反差而形成的戏剧性效果”。其实除了人物塑造方面，在其他事……也是非常常见的。……会觉得无比美味；……个长得跟男人一样

（星辰：“你为什么又弄成这种干巴巴的教学模式了？明明这个专题很有趣！”
fei：“抱歉，看了半天，这是少数我能单独摘选出来的段落之一——你要我把那些整整一页的流着口水吐槽的东西放上来吗？”
星辰：“我怎么不记得有那么多……”）

**星辰：“……嗯？这就完啦？”**

**fei：“完了。”**

**星辰：“给我站住，为什么还有好多专题你没有列举？06年4月号的女子高中生专题呢？07年4月份的愚人节专题呢？07年6月号的反BL专题呢？7月号的土星男空想科学教室呢？……”**

**fei：“那些不都是在非主流里么，又不是单独列出的。”**

**牛娃：“那么，06年12月号的空战专题，07年9月号的二战专题呢？”**

**fei：“对于特约外稿，我们不好做评论嘛。”**

**DRAGON：“06年11月号的丧尸专题，07年12月号的高达专题呢？”**

**fei：“分散在攻略里的专题就不用专门说了吧？”**

**梵天：“08年1月号的失落的奥德赛专题呢？”**

**fei：“……千年之梦那种纯翻译的小说算哪门子专题！”**

**各位读者，从本期开始，《游戏日》各种各样的奇怪专题将陆续回归，领域将涉及方方面面，连我们都不知道会把触手伸到哪个区域——不管怎么样，反正专题这种东西要做就不能让人失望，我们可是练过的！对我们有信心的话——就要在调查表上说呀！**

# 庆五一迎奥运,《游戏日》打包专题期刊优惠销售方案出炉!

[illegible]

## 套餐1：游戏日原创专题

本套餐包含的专题都是游戏日编辑部完全原创，可读性强，独家发布，绝无雷同！

**套餐内容**

原优惠价34元,现全部算3元一本,6本书共计18元,加挂号费10元=28元,加快递邮费15元=33元!(注:2007年2月号为加厚版特刊)

2006年1月号·等咱有了钱

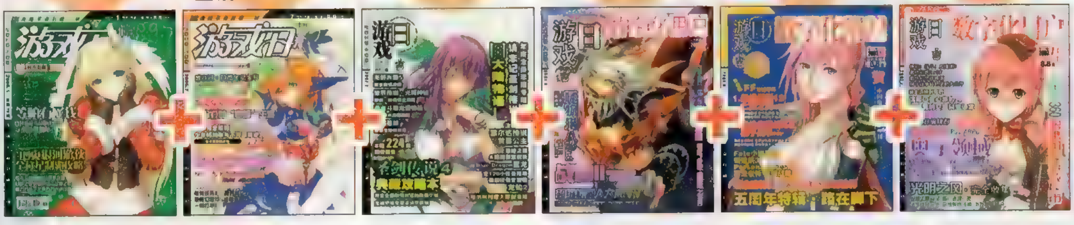
2006年7月号·情侣们的"幸福"生活

2007年2月号·囧大陆物语

2007年4月号·愚人节的故事

2007年6月号·路在脚下

2007年7月号·土星男的空想科学教室



快递价 =33元

## 套餐2：游戏日ACG专题

本套餐主要由与ACG相关的专题组成,内容轻松活泼还能长知识,相信对ACG感兴趣的读者对它们也会感兴趣!

**套餐内容**

原优惠价14元,现全部算3元一本,4本书共计12元,加挂号费10元=22元,加快递邮费15元=27元!

2006年4月号·水手服与机关枪

2006年8月号·毁"神"不倦·北欧篇

2006年12月号·传颂之物"萌"元素解析

2007年7月号·这帮口是心非的人

快递价 =27元

## 套餐3：攻略革命专题

本套餐为大作攻略所配套的普及型专题,即使你不玩游戏,也能由这些专题了解到丰富的知识,绝对比教材好看!

**套餐内容**

原优惠价24元。现去年那本12月号算5元一本,其他的全算3元,5本书共计17元,加挂号费10元=27元,加快递邮费15元=32元!(注:2007年12月号为加厚版特刊)

2006年11月号·丧尸围城——关于丧尸文化的来龙去脉和奇闻轶事

2006年12月号·杀戮天使——讲述翱翔于天际的空战传奇

2007年9月号·从顿河到伏尔加、霸王的海岸——揭示二战中最关键的战役:斯大林格勒保卫战和诺曼底登陆

2007年12月号、2008年1月号·SD高达G世纪——SD高达里出场的所有作品全面介绍,每一部作品,每一台机体,每一个人物,还有所有相关的外传作品

快递价 =32元

## 套餐4：满汉全席

以上所有套餐,如果你一次性全部订购,便可以选用这个"一揽子"计划,更省钱,更实惠!我们不赚您的钱,货卖识家!我们连成本都不收回来!比家乐福还便宜!

**套餐内容**

前面三份套餐的优惠价加起来是47元,本套餐就再出血一次,优惠至35元!加挂号费20元=55元,加快递邮费25元=60元!

快递价 =60元

[illegible]

**288页 全彩精美印刷**

**50%全原创专题，页页高潮迭起！**

**50%原创全攻略，篇篇精彩纷呈！**

**迄今为止最高收藏极品！**

~~普通版原定价 28 元~~

**火线推广价 22 元**

**12万字文献，为您献上**

- 解读Devil May Cry的真正含义
- 鲜为人知DMC诞生秘话
- 游戏设定背景故事
- 系列制作人漫谈
- 全系列游戏进化史
- 周边作品纵览
- 1-4代完全地图式典藏攻略
- 1-4代完全中英文对照剧本
- DMC全系列剧情小说
- 原创四格漫画以及其他恶搞内容

注意：现有以下读者，汇款买《鬼泣百科全书》时没有留下电话号码，请看到此条后速与我们联系！

桂林 陆挣杰　广州 刘思永　内江 李洁　西安 曾春兰　蚌埠 蒋褰　毕节 杨瑾怡

**另有特别精装版，近期即将上市，敬请期待！**

游戏日淘宝店地址：http://shop33523089.taobao.com/
欢迎前往订购！

2008 年 4 月的某个晚上。《游戏日》编辑部依然如往常一般加班，顺便看着一些有用没用的资料。

“土星男，你真的不打算为了‘龙如见参’买台 PS3 么？”星辰抬起头来，“SEGA 的大作哟！”

不出所料，那边座位处传来了咬牙切齿的声音：“P·S·3！索·尼！这辈子也不要想我买它任何东西！”

“是吗？那这台 PSP 就不是你的咯？我可接收了啊。”

“……那个是没办法啊，谁让 NDS 没法看动画！”

“为了 SEGA，就暂且放下仇恨也没事吧，你看 SEGA 自己都在索尼机器上出游戏了。”

土星男沉默片刻，终于还是带着颤音哀号起来：“大爷，其实……我没钱啊！！每个月工资连还信用卡都不够……”

“你丫买什么了?!”

“我已经三个月没买任何东西了……是旧账……”

“你个败家子儿……”星辰翻了个白眼，“算了，我也没钱……我说，这个月谁能让我蹭个十天半月的饭？”

“本来呢，我很想支援你的，”DRAGON 一脸同情地看着这两个人，“但是他妈的现在连盒饭都涨到 6 块了！我都不敢抽 10 块钱的烟了！”

“……为什么我们会这么惨的？”fei 突然哀叹起来，“好歹我们是编辑，编辑耶！放在外面说还是很拉风的啊对吧？为什么现在连吃盒饭都要算了又算啊？”

“你其实想说的是，‘好歹我是个编辑，放在外面也很拉风，为什么连个妹子都骗不到’对吧？”

“牛爷……您又何必挑明呢？”

“我觉得是你方法不对，骗不到小姑娘跟编辑不编辑关系不大……”aice 的发言被对面那张扭曲的脸打断：“不要狡辩，除了你这房间里还有谁不是单身？就算你自己，也是在当编辑前骗到的吧?!”

“也不是这样啦……”

这句话刚刚出口，众人一起举起自己身边最硬最重的东西（除了游戏机）：“什么？你难道在成都又骗了妹子？吃着碗里看着锅里你这人实在是人神共愤不死不足以平民愤！”

在一堆椅子、硬盘、水瓶、鼠标掩盖下的 aice 挣扎着吐出一口血：“我的意思……是……编辑……不能成为理由……”

“为什么呢，这是为什么呢？”经过一段时间认真反思，逐渐地众人们开始悲愤起来，“……为什么到现在，还是和以前一样凄惨呢？”

“我们是有优点的！”DRAGON 跳上桌子大声地喊着。

众编辑在后面挥拳作回声状：“有优点的，有优点的！”

“我们坚持的东西没有错！”DRAGON 继续大喊。

众编辑回声：“没有错，没有错！”

“为什么那些不如我们的家伙，却比我们风光得多，开小车，住小楼，泡小妞！”

“泡小妞，泡小妞！”

“那个——”一个脸色有点尴尬的小伙子在门口开口，“我是游戏日的读者，想买两本书，请问这里……是不是游戏日编辑部啊？”

众编辑保持挥拳姿势僵立 20 秒之后，DRAGON 踩的桌子“咔嚓”一声碎了。牛蛙咳了一声反应过来：“不，不是！我们这里和游戏日没关系！”

“咦？可是你们龙啊机器人啊这些形象很符合……”

“……我们在 COSPLAY！游戏日在 10 楼左转第三个房间！”牛蛙啪的把门关了，然后才想起来，“民光商厦好像没有 10 楼？算了，管他呢……”

“这么晚了，这个读者从哪里冒出来的？”饭饭君挠挠头，跟出门去，不多时脸色惨白地回来，“门卫都睡觉了耶，他怎么通过门口的电子门的?!”

“刚刚……真的有读者来吗？”

“终于因为加班导致集体幻觉了吗？还是我们在做梦？”

“做梦啊？太好了！”拾叁说完便趴到了桌子上，“你们不要打扰我，让我好好睡一觉……”

DRAGON 走过去，默默地举起灭火器朝他狠砸：“没排版完，你想睡觉?!”

“我们到底有什么优点啊？”这次提问的是梵天。

众人看他一眼：“嗯，你也是有优点的，你比较耐打……”

“像我这样什么都不懂但是喜欢问的，算不算萌点呢？”

“……拾叁，你恢复得比梵天还快嘛，但你能不能偶尔用个像样的词?!”

发泄完毕之后，众人重新回到绝望的空气中。

“合刊，合刊耶……”有人哀叹着，“能不能只在封面上写 4、5 月合刊，我们内容还是只做 144 页啊？”

“可以，你一个人去做这 144 页。”DRAGON 狠狠地吸了口烟，“靠，大家别磨蹭了，离出片日也没几天了，报一下进度！完成多少页了？”

几分钟后一声惨叫传遍办公室：“还有 400 多页?!”

“镇静，少安毋躁……”看着已经有龙息溢出的魔龙，星辰咳了一声，“那个，其中有 300 页是怪物猎人的，大部分都是资料表格，只要美编拿到之后挨着放就行，……”

DRAGON 表情稍微缓和了点：“这样吗，那还可以接受……那么资料能给美编了吗？”

“不能，还在弄……”

下一秒钟，星辰有一半的机体零件被强行回炉重炼。

“等一下！”关键时刻，fei 毫不犹豫地选择了出卖别人，“美编那边也还没有完成既定目标！我们给了也没用！”

“哦？”DRAGON 的脸又转向另一侧，“谁没有完成？”

饭饭君和土星男对视一眼，同时伸手指向对面：“他！”

拾叁脑袋上刚才被灭火器砸的地方还在往外喷血，但他已经若无其事地戴上了耳机，沉浸在自己世界中。DRAGON 走过去，满脸笑容地拍拍他肩膀：“进度怎么样啊？”

拾叁显然没有听到刚才的指控，取下耳机做出一副苦恼的表情：“这里很讨厌啊，你看，我把这个表格放在那里，这里就会空出来；把表格放在这里，那里又会空出来……”

“你调了多久？”

“太麻烦了，我今天一天就在做这个。放心，不搞定它，我决不罢休！”

“你的意思是说，你花了整整一天，就在折腾这‘两页’？”

拾叁似乎真的没有听出 DRAGON 刻意把“两页”加重语气的用意，还很认真的点头：“对啊，你看我多认真负责！”

DRAGON 沉默了几秒钟，抬起头问众人：“刚刚我把灭火器放哪儿了？”

拾叁抢先回答：“在那儿，门口呢！”

“哦，谢谢啊。”DRAGON 慢慢走过去，慢慢拿起灭火器端详了两秒钟，突然转过头，以迅雷不及掩耳之势冲到拾叁面前，以最大的力气开始疯狂敲击拾叁的头，“你个小王八蛋！！！居然浪费了整整一天在这两页上做这么无聊的事情?!调整不好就空着等做完再回来调啊！！！后面还有几百页等着你你知不知道?!调整不出来你问我们一声会死啊?!我们只有几天了！！我们还有几百页！！！你真当牛爷会时间暂停啊?!……对了，牛爷，您要是会的话，还请先说一声……”

“会个屁。”低头吭哧吭哧怪物猎人的牛蛙头都没抬。

于是 DRAGON 继续用已经凹了一大半的灭火器砸拾叁：“看，牛爷不会！你浪费了多少时间影响多少工作！”

“我知道了！”拾叁满脸是血，但是语气却非常高兴，“我明白你的意思了！后面还有很多内容，所以必须加紧速度排版了，对吧！”

“没错！知道了就快动！”

“好，等我调完这两页马上就排后面的！以最快速度！”

“嘭”的一声，灭火器终于被砸破了，白色的泡沫喷了两人一身，正好把 DRAGON 竭尽全力想要吐出的火焰全数浇熄。DRAGON 呆呆地看着破碎的灭火器，开始用头撞墙：“天哪，为什么世界上有这种人啊……”

“我挺佩服拾叁的。”梵天在远处叹了口气，“要是他早两年来编辑部，我该少挨多少打啊……”

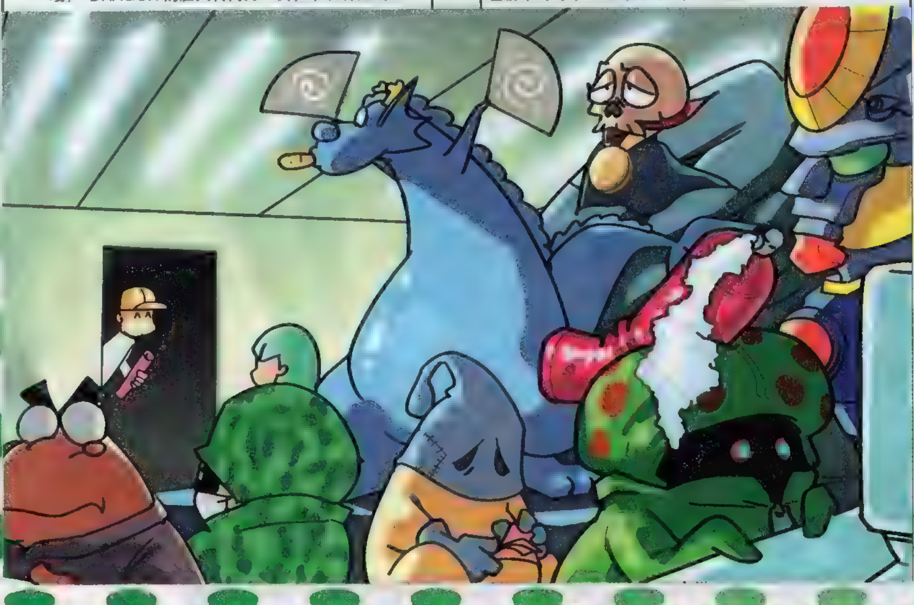
“咦，怎么啦？”拾叁还在疑惑，“我都跟他保证了会以最快速度排版的嘛。”

aice 咳了一声：“不能先放下这两页，直接排后面的？”

“那不好吧？如果放下这两页不管，排其他东西时我心里就会有个疙瘩，总觉得在某个地方有什么声音在呼唤我：‘快来呀，快来呀，这里还没有完成啊，你不要抛弃我们呀’，然后我就会忍不住放下手头的工作去找它们……”

众人又沉默了片刻，最后土星男打开门走了出去：“大家不要说什么了，我去走廊上看看还有没有好的灭火器……”

读者们，如果你们在 5 月中旬才看到杂志，或者 5 月底才看到怪物猎人的攻略本正刊，或者更晚——在往信里塞白色粉末时可千万记得冤有头，债有主啊！！



# 才语邮局

## 公告板

★近期读者在填昵称时，写得越来越无法辨认了……不想我乱猜或者直接写本名的话，请至少写得工整点儿吧，老爷们！

★这期是合刊，我提醒你们哦，下期肯定没这么厚……

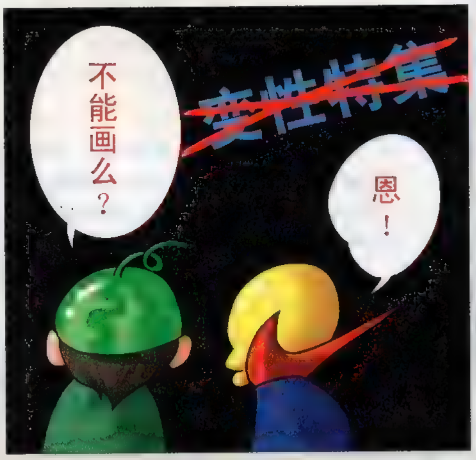
★近期有读者用邮局汇款方式邮购杂志、攻略本，但是没有写自己的电话号码，在看到此条通知后请速与我们联系。因为用快递方式发书的话，没有你的联系电话是没法发送的。

★下期是游戏日 6 周年，杂志将会做一个非——常大的变化，大家在书摊上找的时候可一定要睁大眼睛，因为和现在完全不同呀！不要看漏了！预计上市时间：5 月下旬（我们终于把时间赶回来了哇哈哈哈）

成都 碳

小瑶看来果然是真的，上次以为又和“雪花”一样，所以理都没理，不过这个不会是你的一个惊天骗局吧？酝酿一年后明年的愚人节再爆出真相……你们这群烂人有啥做不出啊！

哎呀呀，最近这两期读者的反应真是有趣呀，有些是第一期信，第二期不信，有些是第一期不信，第二期信……干脆我们下次来个男女编辑大换位，所有人都披马甲，一定更有趣！不过，好像编辑性别比例不对，那么要不下期大家来个变性？女的梵天女的 aice 女的 DRAGON……这个这个，还真是有点惊悚啊。




佛山 小毛

出版日期固定一点，攻略形式多样一点，无厘头恶搞疯狂一点，擦边球再养眼一点。

目前在出版日期上我们正努力地试图调整到原来的日期，也就是每月 20 多号上市——当然，目前来看难度还不小，我们试试在下期能不能搞定，再不行就试试下下期……嗯，今年之内，应该有望吧！为了弥补这一点，我们正在尽量尝试把攻略形式多样化，比如什么鬼泣的漫画式啊，龙如的插画式啊，等等，下次有精力的话我们再尝试其他方式（这期要做怪物猎人 2G，实在大家都很疲累呀）。至于无厘头恶搞和擦边球……你们还要怎样！还“再”！

南昌 熊志刚

在没看这本书之前，我很傻很天真，看完之后，我很黄很暴力。

你这话太假太做作了，我才不信很傻很天真的读者会看我们的书咧～还有，看完我们的书后会很黄很暴力吗？我可没有接到过这方面的投诉喔！你该说自己看完后变得很好很强大才对！

白城 二叔·死胖子

记得大约是 04 年时，那是偶还不怎么知道 PS，PS2，GBA 也只知道有个《口袋妖怪》，当时只迷 PC GAME，结果邮局那个原本只有 PC 方面书籍的区域出现了一本《游戏日》，而且封面还是某电脑网游的广告（现在想想你们还真是穷疯了，家用机杂志登网游广告），被我当成电脑游戏杂志买回去，一看，什么玩意，都不是 PC 的，还一堆 Japanese，于是就扔一边儿去了。当时还真没注意到这 XE 的杂志。几年后我终于对家用机有了了解，偶然在书店看到了这期杂志，买回去一看，什么玩意，没什么正常的，还一堆杀必死，你们不知道 BL 才是当今主流么，不知道这擦边球还太嫩了么？死吧，一群烂人。

哼！其他的我都承认！包括 04 年用过网游做封面！那时候我们穷！我们认！哼哼！现在我们也穷！！而且更穷……几乎全 Japanese 我们也承认！我们英文烂！美版游戏我们很难做！没什么正常的，都是杀必死，我们也承认！但是这个 BL 是主流我们不信呀，就算是真的我们也不信啊，打死也不信啊！……除非女读者来信超过 50%啊！

杭州 赵宁

现在的确是家用机真空期，PS2 上无大作，360、PS3 和 Wii 并不普及，之前的经典游戏回顾的确不错，不知道为何无法继续，希望这个节目能回归，如星海 3 等都值得期待。

我们选“经典游戏”的标准有几个，第一，肯定它得经典……所以销量少于百万的我们暂时不考虑呀！第二，我们得做得出来，众所周知我们最不擅长就是动作游戏和英文，要是让我们做那种什么“无伤最高难度最速通关”的东西，那肯定没戏，日式 RPG 还凑合。第三，得能给大家以帮助，你说 WE 我们做个 100 页全球员数据，这不是混蛋么……基本规则这三点，大家可以筛筛看还剩什么游戏吧。

**游戏日官方淘宝网站：**
http://shop33523089.taobao.com/
欢迎网上订购。

虽然本期是合刊，但下期杂志还会照常在一个月后出，不要忘记买！

成都 wakin

说实在的，游戏都没什么时间玩了，空闲时间还是看看电影、日剧好点，所以希望多介绍点好的日剧、美剧和电影吧，当然，攻略也不错，一贯支持！

你可以关注一下掌机栏目，那两个家伙，尤其以梵天为主，那家伙是什么都看的，可以试试和他找一下共同语言。另外看日剧美剧和电影的还有DRAGON，不过他和梵天的区别在于——你不能打。嗯，当然，你有胆子的话，也不妨试试。

北京 D-turtle

神奇了，本来我这里的书店都说了，日游戏销量不好他们不卖了，今天奇迹发生了，看到了3月号，于是问了问，老板又说有求就进……无语了……话说KFC门后还欢迎读者来么？在下有打算暑假去一次的说……不欢迎就作罢了吧。

所以我一直在说，读者们你们买不到就跟老板唠叨，老板没道理有钱不挣的，关键你们说了得真的去买，不然老板之后肯定不理你了，俗话说狼来了的故事不能喊太多，对吧。后面那个问题参照前条。

成都 翔

每期有专题，有恶搞，有非主流，有游戏文化研究，我不看攻略，我没PS3和360，我买的目的也很贱格，就是看贱格的东西让自己也贱格。PS：这期如龙小说还不错。

本期开始，我们会逐步恢复一些专题相关的内容，当然，页数可能不多，40页也是专题，4页也是专题，欢乐为主，反正夹到碗里都是肉嘛对吧。

张家港 赫拉瑞克

我理解你们减页，我理解你们加价，我也理解你们的苦衷……但我无法原谅你们竟然忘了放调查表！（2月号）给我去死！我的中奖机会啊！

我说怎么有女读者说调查表多了呢，原来现在印刷厂工人往杂志里塞调查表都能按照我们的心愿放了啊——不对，他们怎么知道哪本书是给男读者买走，哪本书是给女读者买走的？回头我监印时去咨询一下！

成都 Dill

我这期书里有两张调查表……难道是我太久没填并有N张填了没寄，导致你们决定给我个提高中奖率的机会?！那请以后都多给几张吧，我一点也不介意！

嗯，如果你在调查表上声明说自己不参加抽奖，你一本杂志里夹十张调查表我们也一点都不介意……

成都 烽火连城

1.公布下女仆咖啡店地址吧，我不知道怎么找啊（虽然同桌的一个同学在那儿打工）……

2.你当我SB啊，小瑶一定是一个人，不然贱格教主想掐死的怎会只有一个?

3.别动不动就提爱死的图吧，那不是诱使我高考前冲过来打劫吗? 什么，不让拷? 放心，一人一雪糕一雪碧还是没问题的，说吧，多少人，我记着。

1.我又不从那个店拿好处，而且自从上次之后到现在都没机会再去一次，干吗替他们做广告，你问你同学去吧。（aice：你到底想要什么好处？）

2. 我靠我偶尔胡说一次还被看出来了……我告诉你，梵天是女的其实！

3.我们经过“KFC门”之后，很伤心很失望，我们决定把门槛提高！KFC不行了已经！想来编辑部看编辑要换新条件！你们自己领悟！要怪就怪他们吧……我的凌波啊！（众人：算了吧你那水货……）

北京 晓枫居士

终于见到女编出现了，再也不是几个死死团在那里宅了。去年我还曾经提出过为什么游戏日没有女编，没想到现在终于出现了，可喜可贺！PS：各位怪叔叔要更加努力了，不要像某动漫杂志那样，迫于女王压力时常出现腐图。

放心吧，读者归读者，编辑归编辑，女读者嘛对游戏日来说就跟大钻石一样，但是一旦变了女编辑，那就只能变水钻了——哎游戏日那句口号怎么喊的来着？女的当男的用，男的当牲口用？（DRAGON："不，那是以前的了，现在是——又要马儿跑，又要马儿不吃草，能挤点奶最好！"）嗯，我说到游戏日的女孩子怎么都是兼职，没一个正式的呢。

成都 猎人

当我拿到3月号时，已经是4月10日了，我想我们成都本地都到这么晚，那外地的读者呢? 更不用说上海啊，深圳啊这么远的地方了。最后就是这期封面的超萌LOLI了，一级棒！还有PS3怎么还没给我呀?

请放心，同学们！你们这次一定可以在5月看到5月号的杂志！以此类推，6月看到6月杂志也没有问题！真的！（DRAGON酝酿终极龙息中："大爷的，4月初开始做杂志，整个5月份还不能上市我就把你们统统火化了！"）

石家庄 诽谤

一定要给我登个声明，2月号调查表不是我寄的，乃同学栽赃陷害，我要澄清一下，那些对我抱有好感的MM不要轻信，那并不是真正的我，请老师家长相信，我决不会堕落至此，虽然杂志我有买，但从来不寄调查表，每本书中只字未动的表就是最好的证明！

如果是要掩藏你那罪恶真面目的话，我倒也不介意做做帮凶，但你这样弄个化名登声明到底有什么意义呢……哦对了，刚刚aice过来我这边捞信，似乎把你的信又拿走了喔。

成都 飞天蛮蛮

1.买到二月刊时就想建议你们合刊的。

2.BS倒卖GD收藏的那头“剃刀沼泽的母猪！”太气人了……等我考完高考过来买牌时带两套KFC，我发誓不会贪你们任何东西！

3.拾叁几区哪服的? 小的过来参一脚。

4.fei你瘦了（形象），所以富人不好做啊，把你存款拿出来请大家吃一顿嘛。

5.前日见网上有《灵光守护者》的修改消息，幻想把其中角色换成你们……

6.攻略中的物品给个中文译名嘛，不准确也没关系，总比用中文对片假名好。

1.我们从下雪开始就想做合刊了。

2.我们等着看你的行动表现。

3.现在我们对拾叁的态度是“你丫敢在工作没做完的时候开山口山就打断你的手”。

4.我自己没觉察出来啊? 你确定?

5.你不是想把游戏里的敌人换成我们吧……

哈尔滨 晦月

最近出去转，意外发现了一家电玩店，里面竟然有 XBOX360 一台，啊啊，当时心情很激动，马上就问鬼泣 4，果然有。不过那台机器好像有点问题：不太读碟，游戏时间过长后尤其如此，不巧我去的时候刚有人玩了一下午，于是我开始了漫长的尝试与等待 Orz……两小时过去了，平时常来玩这游戏的小哥也来了，那台机器依然顽强的拒绝读碟，于是放弃，本来是意欲离开的，结果想想还是不死心，想看看刚来的小哥能不能救活这台机器，只见他尝试了几次，居然成功了。当时我相当想拷问下自己是不是做了什么亏心事，人品才如此糟糕。好在那位小哥相当好心，跟我一起弄明白 mission13 的机关并通关后就把机器让给了我，还是好人多啊，哦哦。

这种时候，你可以试试给它一拳，踹它一脚，拿个小锤……哦，机器不是你自己的啊，那算了。没关系，我们遇到这种时候都会庆幸："好在只是不读盘，还没有红……"人要往好的方面想嘛。运气不好的话，就只有"看心中的红，看 360 的红……"（参照索尼某电视广告）

上海 winvista

牛爷一叱贱人惊，从而往者五万人，五万人马排墙进，绵绵延延相击应，众编相视皆变色，恶徒无胆施其勇，妇女齐心向牛爷，犁锄在手迎风飚，惊天巨雷欲发声，既栽在胸刀在颈，余编披靡鼓声灭，万头攒攒纷如蚁，扫荡十决无当前，一日横驰五万里，得如牛爷十数人，攻略闯关不用愁，能当杂志卖游戏，呜呼安得如牛爷，噫！将才孰谓今无人，君不见牛爷牛蛙牛头领！

fei："牛爷，这首诗显然是读者献给您的礼赞啊。"
牛蛙："可是这首诗写了什么呢？"
fei："我也不知道……"

成都 广柑屎

你们那里离社保局很近，我的那个社保卡烂了，可不可以帮我加个磁再寄回来呀？

这个事情我们没有做过，没有把握，要不你先把自己的银行卡寄来让我们试试加磁？哦对了为了预防起见把密码也告诉我们吧。

崇庆 orz

乞求 200 期的《游戏日》送一张海报，是全部书刊的封面，价钱高点无所谓。

200 期啊，我算算，游戏日是月刊，还有好几年呢，既然要提前这么多天预备，干脆等 300 期的时候我们再做，封面上气氛阴沉，一群肌肉男龇牙咧嘴，"300"是用血溅上去的……呃，这个画面我咋觉得有点眼熟呢？

《游戏日》第 300 期假想封面

贵阳 王老吉

这次的日本麻将教学太有用了！对《如龙》系列有巨大帮助！希望下次能够出一个《日本将棋入门教学》！在下将棋水平实在差，拜托了牛爷！

牛爷让我转告你，棋类游戏他暂时没兴趣，哪天开始玩了哪天再开始做。（牛蛙："你大爷，老子明明说的是'将棋我不会'！"）

成都 姚蕴峰

话说女仆咖啡店也不见得好玩啊，星期六去时人倒不多，但不知道玩什么，和同学在那坐了一会儿和女仆照了下相就闪人了，哎，咱明明不宅也搞得像个宅了，郁闷。我倒是想知道你们这些人去了能搞出什么花样来……

还说你不是宅，不是宅的话你会不知道干什么？只有宅才会在那里坐着……当然，我也是……

珠海 凛

不知是否雪灾的后遗症，发现 08 年 1 月号后，收到的杂志总要比以前晚 10 天以上，等得实在无语了

所以我们这期合刊，就是为了解决这个问题。不许说我们无耻！不然你想个更好的办法出来？

重庆 Val

这次那个，嘿嘿，那个"邪×歪×"的那张图，真的不会有碍风化么？向 18×靠近就好，只是靠近，要做也只能做 15×的，不然我怎么有脸给她看？15×的就不存在了，我 16 了，哈哈……

16 岁——有没有搞错！想当初我们 16 岁的时候，就只是看看动漫玩玩游戏，还要背上什么沉迷于"电子海洛因""文化垃圾"的牌子，现在的孩子也太幸福了吧，16 岁就这样！谁再说自己过得苦我跟谁急！喂喂，办公室里的人，你们难道不觉得自己 16 岁的时候亏了么！（aice："不好意思，我高中时有女朋友……"）

武汉 AF—Dante

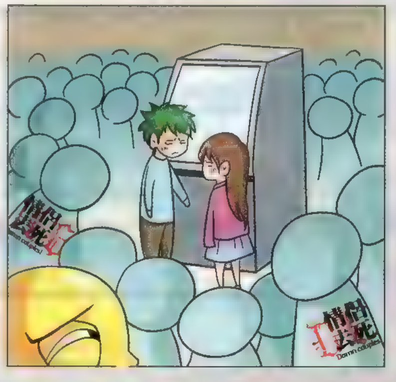
个人认为你们要是每期都送一张可以贴在房间墙上的美少女海报，销量会上升很多呀。

唉，算了吧，现在我们的封面都有很多人不敢拿出来了，要把我们送的海报贴墙上，嘿嘿……那可是我们送的海报哦。

乐山 老子姓夏

我和我朋友看了 KFC 门后说我背叛，他要我来解释一下还他名声，所以我决不会告诉你们，他见了杂志翻了一下后说"他们居然没有写我有多帅，这是赤裸裸的嫉妒"，我更加不会告诉你们，他去成都考试第一天就交了个如花似玉的女朋友还去玩大型，玩了六百多，还 TMD 女方出钱，对这些我是绝对不会告诉你们的！

我看出来了，你们是合起来挑战我们的对吧，那天没把他绑起来挂在窗口直到我们加班下班真是失策啊！还有你！知道我们现在打不到他，说出来干吗？刺激我们啊……咳，对不起，刚才失态了。不知道我们恩怨的读者，可以去看 3 月号关于"KFC 门"的记叙，才语游言和掌机乐园里都有……我现在真后悔啊，我那个断手缺脚粗制滥造的 H 版凌波啊……（旁人："算了吧，你那个东西买的时候也就几十块，而且还没被人拿完，书柜上还有半截手呢！"）总而言之，你来编辑部提 KFC 这个事情就先不说了，拿走一堆手办也不说了，把手办卖钱这件事我也打算忘记了……但是不要没事就让我们新仇旧恨涌上心头嘛！



# 如果电话亭

**本期的电话亭许愿栏目其实和以往有些雷同，主题可以归纳为"关键时刻，你愿意和谁在一起"这种，果然不出所料，大家优先想到的都是那些有求必应的万能角色，机器猫、长门有希两位占据了绝对优势，然后就是数量众多的美女/帅哥后援队，你们还真懂得享受啊……嗯，也有很多人嘲笑"这什么烂问题呀，还不如上次的！"关于这种意见，我的态度是虚心接受……能改就改！同学们，这种东西需要灵感的……**

本期"如果电话亭"调查题目

如果你需要一个人踏上探索未知空间的旅途，这将是一趟可能要消耗几十年，甚至终生都无法返回的旅程，你在地球上的最后三天会如何度过？

**福州 Emi**

不限制多拉A梦了吗？那就多拉A梦和实玖榴了，每天H到山无棱天地合。

编辑评注

嗯，来人，把他绑住，让他看多拉A梦和实玖榴H到海枯石烂！

**青岛 熊志刚**

NDS，猫，阿布。

NDS可以打发时间，不会那么无聊，猫是有灵性的，可以逢凶化吉，有阿布在，我还怕谁啊！

编辑评注

你会怕阿布（指）——你说的是"热带雨林"的阿布对吧？不是买下切尔西足球队那个俄罗斯老板吧？

**北京 MCC**

《HEROS》里的中村广，战神奎托斯，暗脑。原因请小编们自行想象。

编辑评注

……对不起，我对于想男人之间的共同点比较头痛……而且还都是虚拟人物……

**北京 猫耳魔乳萝莉女仆**

1.多拉A梦，这个不用我说了吧，要不光要口袋，把它杀了？（哦耶~）

2.长门有希，她是真人版多拉A梦，在很多方面强过"A"很多，小A是人造的，而她是神！！长门大萌神万岁！！！

3.基利亚姆，其实我对他不感兴趣，完全是因为他的空间跳跃，我并不很想回地球，但是他可以让我跳跃到别的空间征服平行世界！！我的征途不只是星辰大海！其实我只是想要他的空间跳跃装置，还有！用这个装置把OG中的那帮人传送过来，不要求全体，只要求：雷蒙、阿克塞尔、拉米娅、赛欧拉、阿露菲米、南部响介、艾克塞琳、莱、艾鲁扎姆、曾伽、英格拉姆、白河愁、蕾菲娜、蕾欧纳……给我就行了……

编辑评注

1.机器猫还需要杀吗，尾巴一扭就断电了；2 有了长门你何必要机器猫；3 ……你能把这些见面就开打的人整合到自己旗下的话，本事也真是蛮不错的

**北京 SEED**

如果我要去未知空间，第一个要带的当然是我们老公，第二个嘛就是我上次用PS2换来的机器猫，这样就等于带了所有我没带的东西，嘿嘿，不错吧！

编辑评注

您怎么还记着上次"以物换物"那事儿呢，什么时候换到的？我批发一堆PS2换去！

**上海 杨立业**

用不着3个，只要1个就够了。井上，我喜欢你，我们两个一起去！请登出来，谢谢。

编辑评注

好，给你登出来了，我能顺便问问是哪个井上吗？《灌篮高手》的作者？

**佛山 小毛**

机器猫（万能百宝袋），孙悟空（龙珠或西游记的均可，一样神通广大），再加贝露丹迪（这个就心照不宣了吧，呵呵）。

编辑评注

西游记里的孙大圣你还是别带上了，那位爷爷的脾气比较难控制，而且还是出家人，看到你和贝露丹迪"心照不宣"的话，万一一棍子抡下来恐怕不好收拾哦。

**广州 我爱丫头**

1.小叮当。2.变形金刚。3.fei。

为什么呢，机器猫加上金钢加上fei等于无敌！这样还不厉害！

编辑评注

虽然你把我和机器猫还有变形金刚相提并论，我很高兴，但是——我绝对不要和这样的组合一起出发！全是机器人！！连美少女外形的都没有！

**上海 Loner**

我GF，GF的GF，GF的GF的GF，GF是用来陪我的，GF的GF说不定碰上勇者就送给他，然后可以名正言顺的讨伐大BOSS，至于GF的GF的GF则是用来在勇者被BOSS干掉时向BOSS求饶的。

编辑评注

等，等一下，这关系有点乱——你GF的GF？还GF的GF的GF？三角GL么？大侠，你是怎么掺和进去的？

**不明 吴若珠**

长门有希，女朋友，花仙子，三个人天天一推，一天三个，三天一次，有希在什么都不怕，女朋友在生活很甜蜜，花仙子可以变魔术娱乐大众。

编辑评注

竟然想要当着你女朋友的面推别人，这是罪证，我要去告诉你女朋友——对了，你女朋友联系方式是什么？

**重庆 十块钱**

很不错嘛，能选 3 个，首先我要 Saber，让她当保镖我放心，然后我要泉此方陪我玩游戏，最后我要水濑名雪，在我玩游戏时端茶送水。旅途漫漫，怎能少了美女和游戏呢？

**编辑评注**

从这里开始，完全考虑女性组队的读者就出现了，一般来说是这种标准配置——一个性格强悍的（最后多半会转软），一个性格温和的传统型，一个喜欢捣乱的萝莉——靠，这不是仙剑奇侠传 1 吗?!

**白城 二叔·死胖子**

首先肯定要带《口袋妖怪》里珍珠 / 钻石二神兽迪亚路卡和帕鲁奇亚啦！一个控制空间，就不怕回不来了；一个控制时间，就不怕变成大叔了，还可以继续当我的伪正太。第三个嘛……长门有希吧，可以应付一切突发状况，包括前边两位打起来，好用啊！（其实第三个想写机器猫，但为了迎合你们的胃口……呃）

**编辑评注**

不，不用考虑我们的胃口，反正人是你选的我们也干涉不到。不过你选机器猫的话，没准还真的应付不了两个口袋妖怪，你想想这两个神兽要弄出个老鼠的幻影出来，应该不是什么难事吧？

**成都 Dill**

首先是管家型同伴一名，出门在外要过得舒服，能干的管家少不得啊。然后是保镖型大叔一名，安全要有专门人员来负责，而且大叔嘛……攻受兼用，呵呵。最后，当然是吃的方面，好厨师山治之类的，每天备齐了好吃的才能有精力去探索嘛，真是理想啊……

**编辑评注**

管家保镖加厨师，你还真是出去旅游的。说实话吧，是不是还打算打出一个画着家徽的大旗啊？

**北京 赵阳**

上帝，真主，佛祖。或者退一亿步，超人，超女（不是那个“超女”），超狗。这样不管前路如何艰险估计都没问题了。当然这里是未知空间，光估计是靠不住的，不过如果能有幸得见超越一切的究极强大存在，死了也值了！因为这是我毕生的愿望之一。另一个是得见超越一切的究极美丽之存在，如果两者能合一就更好，呵呵。

**编辑评注**

我说，你找这三位搭伴，真的不会觉得心理压力特别大么？换我的话绝对不敢请这三位大神，在编辑部胡说八道时损了多少口德啊，要是这三位心情好，说“你过去犯的错都免了！”那还好，要是坚持一下原则，想跑都没地儿跑呀！

**南昌 SummEr**

机器猫，红蜘蛛，有无所不能的宠物，有战斗力强悍的保镖兼战斗工具，还有长相身材一流的女仆，这旅途一路上真是性福无比，其中香艳之处那真是不足为外人道也……

**编辑评注**

我反复确认了几遍，你只带了机器猫和红蜘蛛……那个“长相身材一流的女仆”你是不是忘记带上了？要不我暂时帮你保管一阵子?没关系，你和机器猫红蜘蛛香艳去就好了。不过我还是要提醒你，选“红蜘蛛”这个变形金刚里排名前列的奸角当保镖，真的不是很保险哪。

**天津 Power**

就带你们几个去就可以啦，又是怪兽又是死灵又是机器人还怕什么外星人，你们比外星人可怕多了，还可以做杂志给我解闷，多好！

**编辑评注**

切，你以为在面对读者只剩一个（还是男的）的情况下，我们会有劲头做杂志吗？人无聊的时候什么都做得出，你就等着看血腥的斗兽场吧，小心喷你一脸的血哦！

**北京 DESTINY**

到底是哪个家伙叫嚣“下一次，一定要选一个好一点的题目”的？我看还不如上期嘛。废话还是少说，我倒真是想从你们这些家伙里选三个人当同伴一起上路呢！先说好了，我们要探索的未知空间是全部由绝色御姐加萌气萝莉居住的异次元空间哦，谁想成为三个幸运儿就赶快来本人这里报名，名额只有三个，先到先得！如果出现 3 人以上都要前往的情况，那么请举办一场编辑部内部真人 PK 吧，输的家伙就直接被扔到只有 BL 而且终生无法返回的世界好了！

**编辑评注**

不要小看我们的团结！我们怎么会这么容易就被你瓦解！到时候肯定先把你丢出去，然后嘛……嗯，aice 就不要让他去了，对身体不好。至于星辰可以变个飞行器什么的，装上两三个人，死灵这种存在又不占地方，牛爷如果放不下自己在地球上的七十亿小弟那就更好办了，你看，很容易就塞下了嘛！

**成都 疾风双刃**

莉古丝（女皇之刃）→保镖 +……

艾薇儿（兽血沸腾）→双修结界

梵天（游戏日）→打！

**编辑评注**

兽血沸腾？怎么连网络小说的女性角色都出来了，把网络小说的那些毫无平衡性的角色算上，宇宙会毁灭的呀！下次禁止！

**成都 破**

随机选三个具有以下特征的组合：男，粗神经，女，弱气，女 2，蹭的累（搭配下来的结果不说了），然后就我们四个一起出现会一直把死死团的怨念发散出来看有没有用的说，反正时间够多，死死团万岁！

**编辑评注**

两男两女在一起组合，还能组合出一个死死团来，你们到底在想什么！

**上海 影影**

1.copy3 个自己以本体为中心～2. 带上梵天和 aice 每天看他们的伪娘真人秀 3.最后带上守护神～

**编辑评注**

看到第二条就觉得这趟旅途会非常惊悚了……

**成都 伊达不正宗**

1.选一个漫画家，让他在一路上画 18×漫画为我解乏；2.选一个动画制作人，让他在一路上制作 18×动画为我解乏；3. 再选一个 AV 女优，让她一路上演 18×为我解乏

**编辑评注**

第一条还能理解，第二条你就有点过分高看动画制作人了，没多少制作人能自己一个人画出什么杰作的，至于第三条……靠，好不容易有个 AV 女优，你居然只是让她演 18×就了事？太丢人了，别跟人说是我们读者！

**秦皇岛 剑心**

父母和老婆，因为这三个人是可以一直陪着自己的最重要的人嘛。

**编辑评注**

多朴实的人哪！上面下面的！选后宫的！选征服世界的！你们惭愧了没有？

**哈尔滨 吸血鬼猎人 002**

如果我说带机器猫和百变怪，你们会不会疯掉？什么，这就疯了，我没说我真带这个……如果真有这样的机会，我想是不会找什么同伴的，自己的人生就该自己享受，自己面对，这才是有意义的人生！而且估计所谓的“同伴”应该在忙着考虑要不要带机器猫百变怪这些东西吧？

PS：我极端 BS 那些 YY 穿越小说中的流氓主人公，作者不怕被位面之神发配到黑洞去吗？

**编辑评注**

哼，便告诉你们呀，我今次没有禁止机器猫，便是在考验你们呀，结果你们一个个都果然还是选了呀～！哦对了，你没选，你是个好人，我相信你会有办法克服一切困难的！

**重庆 Val**

机器猫，某个同学（桀桀桀），第三个就不用了……我要的就是时间，对，时间！没办法回来就算了。我就是冲着没办法回来。有机器猫，我会怕么？

**编辑评注**

唉，不知道你哪个同学要倒霉了……这位读者班上的同学请注意了，这家伙不知道会对谁下手哦。

**中山 基德·拉夫·刻**

那还用说吗？当然是三个强化版（不怕老鼠）的多拉 A 梦，平时一个工作两个备用，当工作的那个坏了就一个备用顶上，另一个修理坏了的那个，万无一失，哈哈～

**编辑评注**

看来工作很忙啊，还需要机器猫连轴转，你到底在做什么可怕的工作？

**昆明 小棋无泪**

1.长门有希（大萌神啊，而且还是无敌的外星人！）2. 但丁（又帅又强大～路上有什么小妖小怪统统踢飞～）3.梵天（咳……这个……队伍里偶尔要有个把又娱乐精神＋吃闲饭剩饭闭门羹的人吧，大概……大概……）

**编辑评注**

前两个我没意见，带上梵天，你不打算没事踢两脚什么的？会很亏哦。（梵天：你不要煽动！这是唯一一个肯带上我还不打我的读者啊！）

**乐山 —（名字太长懒得打）**

我要带上怨念骷髅 fei，loli 控 aice，贱格教教主梵天，对，你们没看错，就是你们三个。为什么？哼哼，既然你诚心诚意地发问了，我就大慈大悲地告诉你，为了守护世界的和平，为了贯彻爱与真实的邪恶，我决定让世界上最危险的四个人（包括我）远离地球，为民除害（好伟大，好伟大！）。

**编辑评注**

等一下，aice 和梵天也就算了（两人：什么叫算了），为什么还有我！我哪里危险了？不就是一点点怨念么，小心咒杀你哦！

# 画师特别座谈会

主持人：宣

参与者：

**LD**

（游戏日 07 年 9 月号、10 月号和 08 年 1 月号封面作者）

**小卡**

（游戏日 08 年 3 月号封面作者）

fei:嗯，咳，座谈会即将开始，请自带茶水瓜子——今天~会议的议题~是“最近半年来，给我们画封面的画师的感想座谈会”。

LD:这个……该怎么说啊？

fei:本来还有个十月天宫，不过他现在正在忙着画后面一期的，我就不叫他了。下次联谊再说。

LD:叫上嘛……也不忙这一会。偶是新人！所以有些激动也有些自愧不如。

fei:你的仰慕之情，我之后会转告的。

LD:偶其实也挺新的，资格远不如十月的。

小卡:神和十月都是我的偶像！

fei:不许互相吹捧……好，正式开始。首先，LD 同学，你也画了好几期了对吧——对你画的游戏日这些封面，你有什么感想？

LD:十分不成熟啊……虽然有时候或是当时看起来还算满意，但后来越来越想把那几页换下来，总看着不舒服……完美主义心理作怪吧。时间仓促是一方面，有几张赶的太急……我通常都是花一倍的时间来修改的……偶尔画画会有超水平发挥的时候，但通常都是要经过反复修正的。

fei:那么哪张自己比较满意一点？

LD:第 1 张满意些，后 2 张都有些脱离自己的风格

fei:第一张——哦，萝莉被疑似推倒那张啊？

LD:是啊，第 2 张有点模仿 TONY，但是第一次学所以有些生疏。

fei:那么，最不满意的就该是 08 年 1 月号的凉宫 COS 咯？

LD:对，虽然从画面上讲没什么大的败笔，但动画式的上色法总是缺少些激情。

小卡:……我全是动画式上色。

fei:那么就你个人的愿望，你最希望画的是什么样子的东西呢？

LD:越随意越好，用语言不好描述，感觉更接近纯艺术或是水彩、油画风等等。总之就是带有某种个性的东西。

fei:唔，如果读者喜欢的话，下次可以让你试试这种风格……那么接下来，是兴趣问题：有什么类型的题材，是你绝对不画的？

LD:足球类的……

fei:你就这么恨足球啊……

LD:……没，只是没有体育细胞。另外工口类的不干，擦边不反对。要是有蛋蛋的画我就超喜欢了。

fei:高达么？死心吧，我们是不会画纯机器人的。

LD:……当然不是指机器人。

fei:啊说起这个，小卡刚刚画了一期高达的女性版……卡同学！

LD:……好像不见了。

fei:算了，我们继续。你现在的职业是什么？正式职业。

LD:没有……

fei:……业余职业呢……

LD:漫画家。

fei:对外宣称的职业呢？

LD:自由人，或者唬人说是老师……

小卡:叫我吗？我来了。

LD:跑哪去了？

fei:卡同学，你喜欢高达么？

LD:……

fei:……

LD:……

fei:……他又不见了。我们继续，LD 同学——你开始正式的想要以画画为自己的职业，是多久之前的事儿？

LD:高一，10 年前。

fei:当时应该没有什么条件吧，是自己在本子上划拉么？

LD:对，不过没有画动漫类的，是上的美术班，因为要考艺术大学嘛。

fei:不过，当时的志愿应该不是“漫画家”吧？

LD:只是想着未来的职业是和画画相关的，但没具体去想……至于漫画类的，那时觉得不是人类画出来的……

fei:那么，什么时候开始转换想法的？

LD:没有个固定的时间吧，有一天呢突然就觉得好象自己画的也不差了……

fei:“要不要自己也试试呢”这样？

小卡:高达那个，很少接触。我算是一个上班族……

fei:给我把这个家伙绑起来……

LD:小卡就不管了，一沉一浮的……漫画我一直在画呢，初中就画过 100 页的短篇了。主要是在学校有漫画课，大家都是这个专业的，画起来特别高兴。

fei:说起来，给我们画东西之前，你听说过我们杂志么？

LD:有点印象，但不太清楚。

fei:然后，现在的印象是什么？

LD:牛 B。

fei:……谢谢。

LD:哈哈，都这么说的。

fei:我们的封面毕竟一个月只有一期，其他时间你主要做什么呢？

LD：画漫画吧。目前一直在画一短篇，画了一年了，还没画完。

fei:有发表哪些呢？

LD:没发表。

fei:啊咧……那之前呢？

LD:发表的漫画？只有一篇而已。

fei:大哥，告诉我你是怎么活下来的……

LD:哈哈，我也不知道……实在不行就只有去找工作了。

fei：原来还没找啊……对了，卡同学是你介绍过来的，对吧？他——靠，这家伙去了哪里……你们是一个工作室吗？

LD:不是啊，他住的远了。平时只是网上联系。

fei:你们怎么认识的？（这家伙既然不出现我就多整点八卦）

LD:……原来都是某 QQ 群里的，后来就私聊，然后就认识了。

小卡:老板不在我就上线，老板在我就下线……

LD:……那个冒出来的谁谁谁，不用管他。

小卡:……我是被无视的人……OTZ……我是被压榨的孩子。

LD:还装可怜呢。

fei:好,可怜人,接下来该你了。你是新作者,按照惯例,要报出自己的年龄地址性别,女作者要追加报三围放照片。

小卡:我是男的……所以三围就不用说了嘛。职业是电脑售后服务,年龄 23。

fei:简单的说就是修电脑……那么,几时开始画这种东西的?

小卡:我啊。其实画画时间是满久了,高中时就开始画了。但是真正接触 CG 方面的东西是在 4 年以前吧。我不是大学生。所以出来上班的时间较早。高中之后就开始专心画 CG,但是因为找工作,耽误了一段时间,找到工作后继续画。所以画画的时间相对很少,只有晚上画画。

fei:看来你完全是半路出家。那么如果是自学的话,你是如何磨炼自己的能力呢,我相信很多人会对这个有兴趣。

小卡:因为我在读书的时候学的是电子专业,跟画一点关系都没有,身边也没有一个喜欢绘画的朋友。那个时候自身条件加上网络还不发达,所以就是买杂志,照着杂志上的图临摹画。

LD:哈,和我一样。

小卡:慢慢的积累经验,所以比起 LD 来我缺少了太多专业上的东西。当时家人也看不起我的画。给他们看都说不好看,说你没学过,根本画不好。但是自己还是坚持下来了,这一点我很自豪。

LD:唉,都是这么坚持过来的。

小卡:就是,所以说在中国没有哪个画手是很轻松的走过来的。其实大家都很想做职业画手,但是就现在行情来看不可能,不说赚钱,就是养活自己都很难。

LD:感觉国内画师成长的经历都很雷同呢。唉……我们就是踏着尸体前进啊,然后自己也变成尸体。

fei:你们两个,自己觉得哪个更惨啊?

小卡:我觉得我更惨啊,我现在除了晚上画画,白天都没有时间。

LD:……我还好点。

fei:卡同学,你画了这次封面后,有什么感想呢?

小卡:有点累。觉得自己的实力还是不够,让编辑们多出些事情来。第一次画封面最担心的还是读者的反应,怕受到群殴。呵呵。

fei:如果你的画那么烂,我们也不会找你的。不要妄自菲薄得这么厉害。

小卡:就像 FEI 说的,我好像是自信不太够……但是就目前来说。我对自己的画功还是信心不足。生活真的对我来说。一直很压抑……也许这次才是得到了大家的肯定。

LD:应该不会吧?人家出去,街上人都大叫"哇,小卡!"

fei:看来因为一直比较艰苦,没有人认同,所以对自己的能力认识不足,也有可能啊。

小卡:其实心里很高兴……其实有时大家越是觉得你画的很好,对我来说,我就觉得好像越怕大家失望,就越想给大家说,我画的很差劲啦。对我来说,那么就算画的不好。大家也觉得很正常……我的心态看来是有问题。

fei:嗯,我来分析一下,大概是很希望大家认同,但是又害怕辜负大家的希望,所以宁愿认为自己的一直不好,所谓"凡事从最坏的打算"啊。

小卡:就是。所以我希望大家不要对我抱太大希望。那样我对自己的压力就会少很多。

fei:但是你自己不能给自己泄气啊。

小卡:因为还是觉得自己要学的东西真的还有好多……看来我真的很受……呵呵。

fei:这句话我在考虑要不要登……

LD:还好没女观众。

fei:登出来就有了。

LD:哈哈,登啊,一定要啊。

小卡:还是不要登……OTZ 我不要腐女

LD:再加点料吧,比如平时画女装都是自己穿着对着镜子画之类的……

fei:……

小卡:……我承认有时我会摆一些……嗯……男人看了会吐的动作……

fei:卡同学,你莫非除了上班,就是宅在家里画画,不接触别人?

小卡:就是。我一般都是呆在家里画画。

fei:平时玩游戏么?

小卡:玩的少,但从来不玩网游。我只玩脑残游戏,也就是很简单的单机游戏。比如说连连看、斗地主、羽毛球等小游戏……

fei:看你那 GAL 画风,我还以为你至少会玩美少女游戏……

LD:我也以为……

小卡:……我无法玩很费时间的游戏,我玩美少女战士……就是街机游戏,还有彩京……还有我打 KOF 可以打通关!

fei:居然真的没有美少女游戏耶!但是卡同学,老实说现在漫画里你这样的画风不大多了,倒是 GAL 游戏里到处都是啊……这个世界太神奇了。

小卡:因为我很少看漫画。所以我的画风和漫画常见的是不一样。最先看到的画风是天广的。受很大影响。

LD:嗯,仔细想想还真挺像。

(注:天广,即天广直人,日本插画家,代表作"妹妹公主"等)

fei:这就叫……那什么?小鸭子把出壳后看到的第一个会动的东西认为是妈妈的……

LD:有道理。

小卡:汗……后来又受到了七濑葵的影响……

(注:七濑葵,日本插画家,代表作"天使回忆"等)

fei:……属于同一物种。

小卡:所以我的画风其实一直没啥变化,我想的只是怎样在现在的基础上画得更好。

fei:那么,相同的问题:你最感兴趣的题材是什么?卡同学

小卡:最感兴趣的……女仆、制服、水手服、中华风……

fei:不感兴趣的呢?

小卡:机械类的吧,还有热血少年类。

LD:我记得这问题刚才我没正面回答呢……

fei:你不喜欢画足球。LD 同学。

LD:我喜欢的是歌特式的,礼服 + 华丽 + 蕾丝 + 铠甲,爱好有点类似纯圭一。

(注:纯圭一,日本插画家,代表作"Keiichi Sumi Artworks"等)

fei:唔。时间也差不多了。接下来要总结性发言。LD 同学,你觉得自己还需要改进、加强的是哪些地方?未来半年里有什么计划?

LD:改进,加强吗……太多了……我慢慢说。

fei:嗯,请。卡同学准备一下。

LD:一,造型上的加强,学习美式插画,自己的画中刚柔融合;二,色彩上参考一些欧美奇幻画家的画和古典油画来学习;三,背景上多画一些背景类的概念设计;四,设计上目标不太明确;五,……未来的事以后再说,先画完手头的漫画。

fei:嗯,卡同学,上来,该你了。

小卡:我需要要改进加强的地方是:人体结构的加强!色彩的丰富、自我风格的独立化。未来半年里希望有更多的实践经验,也就是商业合作机会!

fei:……你的发言没了?你看 LD 一二三四五的……OK,最后,来总结陈词吧,对读者大爷们有什么要说的?

小卡:希望大家喜欢我的画……有什么意见都可以告诉我喔。

LD:……那怎么说,游戏日的读者真是很有爱的……有机会大家一起讨论下人生和梦想……

fei:嗯,我们会代为传达的……我说,我们的人生和梦想到底是个啥……

LD:……那个,你尽量往歪了想吧……

fei:不用你提醒……好,本次座谈会到此结束。散会!

## 危机四伏

编辑A:"嗯?左边那个好像你耶。"B:"右边那个头顶跟你的一模一样。"C:"你们都差不多……"

## PUMA?

这个PUMA标志胖了一点儿——唔，原来是一只KUMA(熊)。

## 竞争

蜂鸟好歹是鸟啊,跟蜜蜂较什么劲,一口啄死它!

## 千斤顶

老兄,别装样子了,起来……那房子不是你托起来的。

## 巨鲸

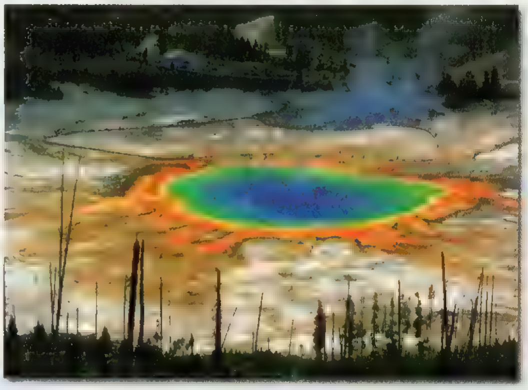
其实是一大群鸟,禁止捕杀哦。

## 灯

说实话吧，多少人第一眼辨认出这是灯的?反正我用它在网上当头像骗倒一片。

## 狮入羊口

图片名取自一部影片,不过这只羊的伪装本事还不差,就是没爪子的腿露馅儿了。



## 异世界入口

走到这种地方，你会不会这么想呢——"动漫游戏里通往另一个世界的门不都这么诡异的吗?这个洞能通到哪里去呢?"……等一下,你干嘛真的跳下去。

## 《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话，如果买不到请向他们查询；如果没有您所在的城市，请向最近城市的经销商查询。（部分书商已经更换，请注意对照）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 哈尔滨 | 雪影书居 | 徐女士 0451-88341810 | 苏州 | 华联书店 | 谭女士 0512-65296610 |
| 长春 | 东北书局 | 0431-2700526 | 无锡 | 江南论坛 | 姚先生 0510-82737161 |
| 沈阳 | 文史书店 | 赵女士 024-23916698 | 杭州 | 东新图书文具有限公司 | 周经理 0571-88256019 |
| 大连 | 明天书店 | 13898609852 0411-84601717-8036 | 宁波 | 今日书店 | 江先生 0574-87660206 |
| 鞍山 | 三味书屋 | 程女士 0412-2218341 | 温州 | 新闻书店 | 0577-86057666 |
| 北京 | 情文图书公司 | 郭经理 010-65934375 | 南昌 | 时新书店 | 梅经理（女）0791-8592321 |
| 天津 | 新兴书店 | 阎先生 022-27694099 | 昆明 | 宇智书店 | 高女士 0871-4168505 |
| 石家庄 | 康迈书店 | 陈经理 0311-83029157 | 重庆 | 渝海书店 | 李先生 023-67051823 |
| 唐山 | 科普期刊书社 | 赵女士 0315-2815445 | 武汉 | 幸福书店 | 027-85493889 |
| 秦皇岛 | 清华书店 | 戴女士 0335-3691263 | 广州 | 广东新世界 | 周先生 020-34292249 |
| 济南 | 读乐儿发行公司 | 张主任 0531-82904601 | 南宁 | 创意书店 | 徐先生 0771-2825915 |
| 郑州 | 文通书店 | 张经理 0371-68659489 | 成都 | 天府书局 | 028-86668031 |
| 洛阳 | 青少年读物发行公司 | 杨女士 0379-63173670 | 长沙 | 知星书店 | 刘经理 0731-6562796 |
| 蚌埠 | 辽望书店 | 李女士 0552-3028028 | 贵阳 | 黔聚图书 | 刘经理 0851-5982003 |
| 芜湖 | 智苑书店 | 李小姐 0553-3119006 | 福州 | 同人图书公司 | 0591-83353080 |
| 合肥 | 智苑书店 | 王小姐 0551-4691193 | 桂林 | 健怡书店 | 0773-3555780 |
| 上海 | 赖经理 | 021-63765725 | 南平 | 春风书店 | 0599-8282279 |
| 南京 | 尧天文化公司 | 钱女士 025-83328131 | 徐州 | 老艺斋书刊批发部 | 0516-83738502 |

# 《游戏日》杂志常见名词解释

各位老读者新读者，有没有预习上期的名词解释呀？有没有对编辑部的黑暗本质有一个完整清晰的认识呀？本期看在合刊的份上，我想一定会有很多新读者吧，那就再介绍一次——以下列出的，是这本杂志上经常出现的，可能会造成阅读困难的词汇，如果你有不知道的，那么现在你就知道了；如果你早就知道，……子曾经曰过，温故而知新啊。

（美编饭饭君：哇哈哈哈，这不就是上期的内容吗？我直接把上期的放上去就行了嘛，太好了，正担心本期时间不够……

fei：嗯，给你省点工作量——我只改了一小部分。

饭饭君：有没有搞错你还改！……改了哪些？

fei：也没改多少，不过每个词条都有改……放心，加起来不会超过500个字啦。

饭饭君：混蛋，你又不是不知道，你改了的话每个部分都得调……不要走！老子要杀了你！）

## 主要登场角色

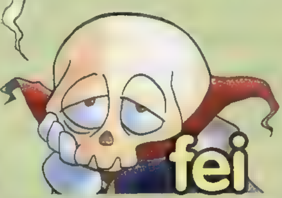
### DRAGON

职务：主编

种族：龙族

简介：主编……当然就是主编。编辑部食物链的最高层，喜欢足球、烟、美剧等等，擅长技能为龙息、践踏等龙族专用技能，编辑部大部分战斗计划的倡议者。

备注：和所有龙族一样喜欢收集宝物，目前最大的宝物是一台还未分期付款完毕的五十寸大电视。



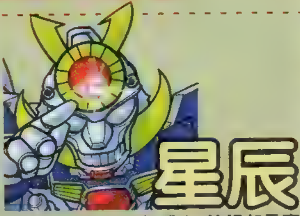
### fei

职务：编辑

种族：死灵

简介：主要负责编读交流等栏目，擅长和读者做无意义的战斗，经常对街边的情侣露出不知所以的狰狞表情，身边常有紫色怨气缠绕。

备注：死死团团长，对情侣非常不满，身边聚集有一批同仇敌忾的读者，但自己一直想着要叛逃。



### 星辰

职务：编辑

种族：超级机器人

简介：由各种奇怪元件堆积的超级系机器人，编辑部最喜欢玩机战的人，同时是个广义的声优控。

备注：擅长理财，办了很多信用卡，目前是编辑部持有信用卡最多和欠银行钱最多的人。

### 牛蛙

职务：编辑

种族：两栖类

简介：游戏日编辑部战斗力最强的成员，特技是极限通关、熬夜连续作战等，并佐以辣椒和烈酒助兴。喜欢玩万智牌，喜欢玩《女神转生》。

备注：传说他是隐藏的犯罪组织首领，传说他心狠手辣不留活口，所以现在也没有人能说出他的事迹。除了DRAGON，所有人经过他座位时均绕道而行。

### 梵天

职务：编辑

种族：人类（？）

简介：负责掌机栏目，号称所有游戏都喜欢，所有机种都喜欢，非常热爱与编辑们做兴趣爱好上的交流，然后迅速被拆穿。

备注：经常因口不择言的挑衅被痛殴，但依仗自己顽强如蟑螂的生命力能迅速复原，屡教不改，人称"贱格教主"。

### aice

职务：编辑

种族：人类（？）

简介：萝莉控。与梵天一起主持掌机栏目，同时是美少女恋爱游戏的爱好者，因此在右手上套着一个美少女布偶，同它做思想上的交流，目前成功发展出第二人格。

备注：编辑部唯一有女友的人，而且女友非常漂亮。他一直瞒着女友自己是个萝莉控的事实。

### 土星男

职务：美编

种族：人类

简介：负责排版、修图等工作，喜欢玩2D游戏，是SEGA和樱花大战系列的死忠，并恨索尼入骨。另外还是个百合控。

备注：根据他的种种表现，我们认为他其实是索尼的fans。

**职务**:美编

**种族**:人类

**简介**:做着和普通美编没有任何区别的工作,外表看也是编辑部最正常的人。

**备注**:其实他也是萝莉控。

**职务**:美编

**种族**:不明生物

**简介**:最新加入《游戏日》的美编,精神力非常坚韧,对整个世界的认识让人耳目一新,我们都很想打他,但这种情绪和对梵天不同,梵天是没事故意找打,拾叁是真的什么都不知道……

**备注**:喜欢玩魔兽世界,经常早上三点下班后回家还组队下副本。

## 名词解释

**民光**:民光商厦,游戏日编辑部所在地,很多读者都被"商厦"二字迷惑,以为是很有气势的摩天大厦,其实只有几层而已……

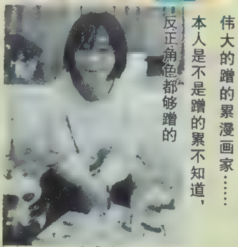
**犯罪集团首领**:全称"国际臭名昭著犯罪集团首领",在《游戏日》上看到此名词即专指编辑牛蛙。起源是某次与电脑战街霸,平素战无不胜的牛蛙竟在春丽处被强行阻挡半小时以上,被众人戏称为"一外国男子在厦门街头公然殴打中国女子",继而发展为"一中国女子对抗国际臭名昭著犯罪集团",牛蛙由此坐稳"犯罪集团首领"位置。但是很快我们发现,这个称呼似乎是宿命的选择……

**出片**:指杂志制作完毕,准备输出数据做成胶片到印刷厂印刷。杂志制作流程进行到这个地步,就算这时还发现了什么问题那也是板上钉钉无法修改了。

**蹭的累**:日语"ツンデレ"的音译。这是日本的宅们创造的一个新词汇,它是日文拟声表感的叠词,原始形态应该为"ツンツンデレデレ(蹭蹭、的累的累)"。"ツンツン"的意思是"尖锐的、冷酷的、缺少感情的、难以接近的";而"デレデレ"则是"撒娇粘人、小鸟依人、羞羞答答"的含义。将两个含义相反的词组合在一起变成"蹭的累",就可以用来形容那种对自己的感情不坦率,非要在表面装出另一副样子的性格。有趣的是,几乎所有的"金发大小姐"都是这个性格。

两个女主角都属于"蹭的累"

如果要更了解这种性格,可以去翻阅高桥留美子大神的漫画——她的作品里几乎每部都充斥着蹭的累……



伟大的蹭的累漫画家……本人是不是蹭的累不知道,反正角色都够蹭的

**口胡**:原出典于香港漫画,原本是一个字,但简体字里没有它,所以只有分开打出来,不过这样念好似也很有气势……语气助词,意义大约等同于"靠",另一个写法是"口古月"。这种写法带有恶搞性质。

经典的"口胡"用法

**废柴**:同样来源于港漫,意即"废物",对人专用。

**桀桀桀**:象声词,发音是"jie jie jie",坏笑。来源也是港漫,同样是"口桀"这个字打不出来之后的"简体版"。

**loli**:另一个写法是"萝莉",来自一本叫做《萝莉塔》的邪恶小说。意思是可爱的小女孩,年龄范围大概在5-12岁之间,这个年龄标准因某些怪叔叔的喜好有所浮动(不知道长相不好看的小女孩算不算萝莉?)。

**正太**:出处是《铁人28号》的主角金田正太郎。现在已经引申为和"萝莉"相对应的名词,指可爱的小男孩,一般受到危险的大姐姐们喜爱。

**御姐**:"萝莉"在经历了"少女"之后的下一个成长阶段,指有成熟气质的大姐姐,性格一般比较稳重,但大部分都会在意外地方显露弱点,大家可以参考FF12里的兔女郎弗兰或《凉宫春日》里的成人版朝比奈。"御姐"很容易走上"女王"或"人妻"、"熟女"之类的邪路,令爱好者痛心疾首。

好好的御姐,出了个续集就连孩子都有了……

**控**:过于专注某项爱好的人,例如对萝莉有特殊嗜好,就称这人为萝莉控。

**王道**:和"神作"类似的称呼,但"神作"多使用在游戏方面,而"王道"适合任何场合,意思大概就是"这个东西是最好的!"使用例:"御姐才是王道!"

**ACG**:A=anime,动画;C=comic,漫画;G=game,游戏。"ACG"即"动漫游戏"这个圈子的统称。

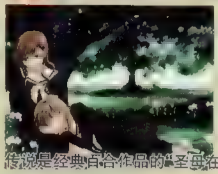
**JR**:"贱人"之意,常常用于编辑对作者、作者对编辑、读者对编辑、编辑对编辑的混战中。

**伪饭**:"伪fans"之意,又称为"伪非"或"非伪",指装作对某游戏很痴迷并企图以此获得认同的家伙,梵天曾荣膺"全方位伪饭"名誉头衔。他每每在其他人对某问题进行讨论时加入战团,宣布自己是某游戏或某人的忠实拥护者,但是会在三秒钟内被打回原形——但是最近加入编辑部的美编拾叁已经充分展示了更加强大的"伪饭"能力,相信该头衔易主指日可待,请期待我们的后续报道。

**囧**:读音为"jiong",原本是"光明,光亮"的意思,不过由于该字的结构恰好构成一个脱力的人脸(大家请自己想像!),所以现在已经更多的变成网络表情的"头部",例如"Orz"就可以变成"囧rz"。

**贱格**:明明知道属于比较另类乃至不招人喜欢的东西,某人就非要表现出这方面的兴趣,最关键在于,要是这人真的对这些东西有兴趣也就罢了,偏偏他本身还没什么兴趣(大概吧……),这种明明自己没有兴趣却非要去触碰禁区的精神便称为贱格。例如梵天不止一次故意挑衅伟大英明的犯罪集团首领,并以被牛爷掐脖子为乐趣,这就是贱格的最明显特征。

**百合**:指两个女孩子之间暧昧关系的情况,编辑部唯一的百合控坚持要把这个词与"GL"、"LES"等名词区别开,但其他人不予承认,反正本质都是浪费资源。



传说是经典百合作品的"圣母在上"

**GL**:"girl's love"的简称,换言之就是女同性恋。和百合的区别在哪里呢?与其相对的是"BL",属于编辑部的禁语,但最近似乎有矫枉过正的感觉……

**CJ**:"纯洁"之意,来源于某"少年作家"在自己小说里的常用词,正确使用方法是"我们忍不住以CJ的45度仰望天空……"——"45度"不另外解释。

**偶**:网络用语,"我"的意思,装可爱式语气,被芙蓉姐姐发挥到令人毛骨悚然的境地。类似的还有"粉"(很)"素"(是)"滴"(的)"乃"(你)……等等。

**人品**:网络语言,缩写为"RP",泛指一切不以自己意志为转移的诡异事件,"人品问题"也时常缩写成"RPWT"。使用例:"啊啊啊我机器怎么重启就不读盘了?""你人品问题!"

**残念**:出自日语,"可惜"之意。

**后宫**:大部分人的梦想,也就是拥有无数属于自己的美丽异性,当然只能是梦想。如果有谁能成真请告诉我们。

**耽美**:和BL差不多,不同之处在于"丑男没有耽美的资格",专业术语包括"攻"、"受"……呃,我们还是不要讨论这个话题了。

**萌**:作为形容词的时候,泛指受到自己喜爱的某种事物刺激而产生的激动感情,例如大部分男性看到可爱的女孩子。某些特殊爱好也能产生"萌冲动",比如机战控看到自己喜欢的机体。

**怪叔叔**:也可写成"怪蜀黍"或"怪蜀熟",危险生物,一般危害年幼无知的少女,代表言论是"叔叔带你去好玩的地方"云云,但有些怪叔叔只表现在行为上,外表是很有欺骗性的!

**穿越**:因为某种原因到了不属于自己的时空的状况,有些是穿越时间,比如回到三国时代,有些是穿越空间,比如到了异次元。由于可以抛下现实世界的束缚重新开始,"穿越"正成为幻想类作品的热门题材,游戏里也经常出现"穿越"状况,比如穿越到过去想要打败勇者的大魔王,从幻想世界穿越来的水球选手,穿越到异世界去开机器人的热血少年等等。

著名的穿越系男主角

**御宅族**：过分沉迷于自己所爱好的事物，导致与外界的沟通都出现困难，但不想去改进，反而更加陷入自己世界的家伙，俗称"家里蹲"，简称"宅"。长期沉迷于爱好中，因此对这些方面造诣颇深，往往两个爱好相同的宅还会引为知己，并由此衍生出"宅文化"之类的古怪交流。"御宅族"的另一个称呼是OTAKU，虽然有人坚持认为自己只是OTAKU不是宅，但其实"OTAKU"就是日语"御宅"的发音，所以我们认为这家伙只是在自欺欺人。经常出现一个人身兼御宅族、××控乃至怪叔叔数种身份的情况。但是最近由于不懂装懂的很多媒体频繁提到这个词，所以"宅"的概念在中国已经被极大的扭曲和扩大了——你们以为死在家里除了玩网游看韩剧什么都不干，就好意思说自己是"宅"么?!

**死死团**：全称"情侣去死去死团"，由对情侣有极大怨念的人组成，口号是"情侣去死"，同时大部分人在私底下不懈地做着叛逃的活动。找到伴侣而脱离组织的人被称为"叛团"，会受到其他团员"你总有一天会回来的""这里永远是你的家"之类的祝福。具体介绍请参见2006年4月号。

死死团的常用标志

**好人卡**：一般由女性施行，简言之就是你朝一个喜欢的女孩子说"我爱你"的时候，对方以"对不起，我知道你是一个好人，但是……"句式予以拒绝的话，就代表你收到好人卡一张。由此衍生出"朋友卡"（我们还是适合作朋友）、"哥哥卡"（我一直当你是我哥哥）等等发卡形式，有时还有残酷的卡片连击（即多种拒绝方式连用，如"我知道你是个好人，但我一直当你是我哥哥，而且我觉得我们还是适合作朋友……"），一般来说被攻击者受到此攻击即直接出局。

你去死吧，你是个好人

**圣战日**：死死团专用称呼，泛指情人节、圣诞节等小情侣们盼望已久的节日，由于在这种日子里单身的人也依然单身，有点怨念乃至上街跟情侣们过不去，在不犯法的前提下也是情有可原的……我们在背上写"情侣去死"碍你们什么事啦？记者们！又没有穿日本国旗上街！

□：一个"方块"符号，在游戏日上出现的时候如果不是代表按键上的符号，那么多半是某个漏网的日文符号或繁体字，因为排版软件是无法识别的。

**YY**："意淫"的简称（这个词不懂就自己去查），在游戏日里是介于"幻想"和"妄想"之间的一种状态。

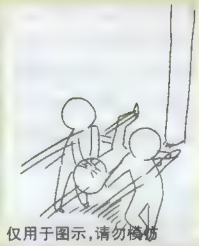
**253、874**：分别是跪拜和狂抽耳光的意思，原出处是著名的网站猫扑（MOP），里面代表这两种状态的表情代码刚好是253和874，后来就成了最出名的表情代号简称。使用例："太强了！253！"另外语出同源，并经常有人使用的还有011（寒）、023（满脸竖线）、020（眼露凶光）、050（愤怒的青筋）等等。

**西奈**：日文"死ね"的发音，意即"去死"。使用例："情侣西奈！统统西奈！！"

**OTZ**：又名"失意体前屈"，著名的网络象形符号，三个字母组成一个脱力而跪倒在地的人形（请想像O是头，T是上身和支撑地的手，Z是下半身），表示遇到"令人无话可说，唯有跪拜"的情况。orz、Orz等等也是同样的意思。

**XD**：请顺时针旋转九十度，这是个很高兴的笑脸，你看眼睛都眯起来了。

**阿鲁巴**：流行于港台学校的恶作剧刑罚，具体执行措施是把当事人抬起来，两腿分开，往柱状物体上撞去（例如电线杆、树干等等）。由于此刑罚方式的特殊性，只适用于男生，但请注意不要选择尖锐的行刑物。使用例："这个叛团的家伙，一定要阿鲁巴到死呀！"在国内也有相似的行为，但叫法不同。


仅用于图示，请勿模仿

**－ －**：网络表情符号，和OTZ同理，请发挥自己的想像力把上面两横想像成两眼，下面一横是嘴，由此衍生出–_–+（眼露凶光）–_–,–（坏笑）–_–|||（竖线）T_T（哭）= =（无话可说）等等一大堆表情。虽然原则上在杂志里不鼓励出现这种符号，但是常年在网络上打滚的作者们往往会在写东西时"不由自主"加上这些东西，如果不幸没有被编辑发现，那么就会被读者发现。

**エロ**：原文是日文的"エロチシズム"，简称为"エロ"，因为这两个字实在太像汉字里的"工口"，所以懒得切换或不会使用日文输入的人便直接用"工口"来代指该词，这样还有一个好处就是比该词的另一个缩写"H"来得隐蔽……什么，"H"是什么你也不知道？那当我没解释吧！

**挖坑**：指一件事没有做完就弃置一边的情况，如果哪天想起了这件事再把它补完就叫"填坑"，似乎游戏日已经挖了很多很大没有填的坑嘛，哼哼，选择性无视……

**腹黑**：指角色内心比较阴险狡猾，但并非贬义，因为能称为"腹黑"的大部分都并非敌方角色——这方面的佼佼者便是当年漫画《相聚一刻》里的四谷，每每不动声色整得主角死去活来……与此对应的是"口黑"，这并非把"嘿"字拆开的"港漫文字"，而是指嘴比较刻薄狠毒的类型。

**nice boat**：对自己不爽又无法公开表示不满的事物所做的一种隐晦评价。来源是日本著名的"很黄很暴力动画"《SCHOOL DAYS》，由于在最终话播放前日本发生了高中女生用斧头杀死父亲的案件，与动画内容极其相似，电视台临时决定将最终话的放映取消，于是观众们在深夜调到预定频道时（该动画为深夜档），看到的是令人木然的风景观光片……当画面中出现一条游艇时，一个网友终于忍不住发出"nice boat"（真他妈的是条好船）的评价，并迅速得到大量附和。以后当遇到这种情况时，"nice boat"便成为大家"只意会不言传"的发泄词了。

使用例："靠，这次的×××又被删去了20分钟?!""……nice boat。"

转型为综艺系的动画，和寒蝉一起被"nice boat"了

**GALGAME**："GAL"是"GIRL AND LOVE"的缩写，简单的说就是"美少女恋爱游戏"，是OTAKU逃避现实、让自己获得虚拟满足感的神兵利器之一。

**吐槽**：台湾地区的方言，来自相近的日语"突っ□み"，指"教训"或"指正"，不过一般都用于比较轻松的场合，当某人陷入幻想时另一人以冷静的语调将其拖回现实，某人胡说时另一人毫不留情地揭穿他，这种情况都是"吐槽"，比如在《凉宫春日》系列中，男主角阿虚就坚定不移地充当着败坏凉宫团长兴致的吐槽角色。从某种意义上来说，游戏日经常干的"毁神不倦"，对那些偶像肆无忌惮地"还其本来面目"也是吐槽。

**cz**："凑字"的简写，常见于网络论坛，很多论坛为了防止用户无意义的发帖（比如"好""顶"）而限制了发帖字数，也就是说如果主题少于一定字数将无法发表，因此不少懒人都会在后面加一堆"cz"来凑足字数。

**脑残**："脑子进水了""脑子有病"的较客气说法，本来是贬义，不过随着最近动画片"脑残星"（幸运星）的热播，这个词似乎又有了好转的迹象。

为脑残一族正名的新偶像

**顶**：表示赞同，原为网络论坛用语，因为在一个帖子后面回复就将把该帖"顶"置最前端，这种回帖格式往往就是"好帖，我顶"。最近不少人改用电影台词"我顶你个肺"。

**捏他**：日文"ネタバレ"的音译，指泄露剧情。

**声优**：即配音演员，相比中国动画游戏配音演员的惨淡状况，日本的"声优业"可是要蓬勃火爆得多了。

近两年来以"凉宫春日"和"幸运星"等作品一举蹿红的某声优

**小强**：蟑螂，出自周星驰电影《唐伯虎点秋香》里星爷对某蟑螂的称呼。后来由于蟑螂本身的强悍生命力，引申为"怎么打都不死的生命力"，ACG里最出名的小强便是圣斗士星矢。另外"三国无双"里的吕布因为头上那两根"触须"也有"小强"的外号。

**兄贵**：原意是"哥哥"，现在已经引申为全身肌肉发达的壮汉，而且往往有裸露身体嗜好。实例请参照各类格斗游戏或现实中的健美比赛。

**姐贵**：又写作"姊贵"，"姐姐"的意思，多指成熟妩媚的姐姐型女子（例如FF10的露露），好在这个词还没有像"兄贵"那样变质……

**伪娘**：外表很像女性的男性——注意不止是长相，连穿着和举止都接近女性的才算，不把这家伙裤子扒下来是不知道真相的……但是太监不算。

伪娘的真相是残酷的……

**KUSO**：读作"库索"，"恶搞"的意思，不带恶意地开玩笑，略带有恶作剧的性质，总之就是想让大家高兴的行为，但不知道为什么"恶搞"在中国变成了不文明行为，那么好吧，我们不恶搞，我们只KUSO。

**GJ**：GOOD JOB，"干得好"，是少数用英文做缩写的网络用词之一。

# NOSE ART 赏析

“NOSE ART”，直译是“机鼻的艺术”，什么叫机鼻呢?就是飞机驾驶舱前面的那一段突起，这机鼻艺术当然就是在这一部分上做文章了。从一战开始，那群王牌飞行员们就不甘心只是在自己的爱机上画击落的敌机数，想着法子让自己在天上也能独一号，当年“红男爵”染的全红色福克战斗机那飞着可是拉风得很，因此从一战之后，“NOSE ART”的艺术就如野火燎原一般，在各国战机上轰轰烈烈的烧起来了。当然，战争年代过去得比较久远，我们就不用去回忆欧美飞行员在自己飞机上画的那些裸女了，反正按照现在的审美观念来说也就是一群不穿衣服的母老虎……

我们来看看现在，各国飞行员们，都往自己飞机上画什么。

▲REMOVE BEFORE TAKE OFF!

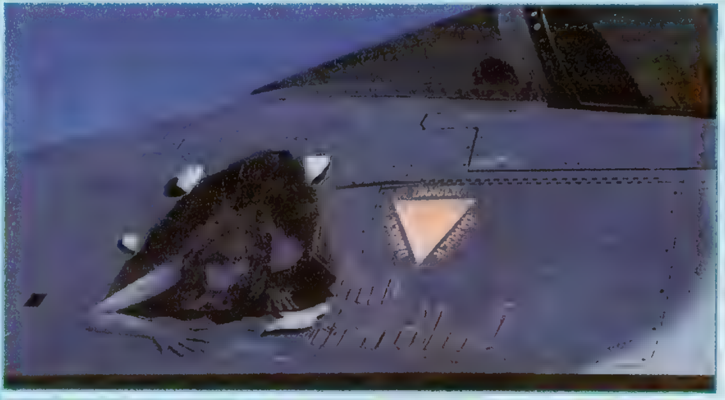
◀2007年老虎会上的土耳其F16

◀不可否认，审美观真的很重要

▲老虎会上的匈牙利MI24

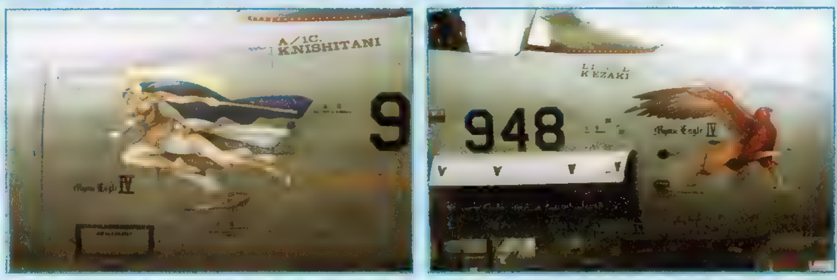
◀对于在飞机上画东西，一般不是由飞行员而是由地勤进行，凭这门练出来的手艺，估计退役了再不济也能当个街头艺术家。

比起西方人，日本自卫队的娱乐精神显然更足一些，说明白了就是够宅，以下展出的，是几个日本动漫界人士前往日本航空自卫队某基地，骗吃骗喝后被推上梯子所创作的东西——注意，这可不是什么让漫画家在纸上画好了然后喷绘到飞机上，是这些“动漫名家”亲手拿着画笔刷子，一笔一笔涂上去的！当然，这几部作品也有几年了，所以估计不少人也看过，如果大家手头有什么更新鲜的题材，欢迎发给我，地址是 fuxf@cbigroup.com

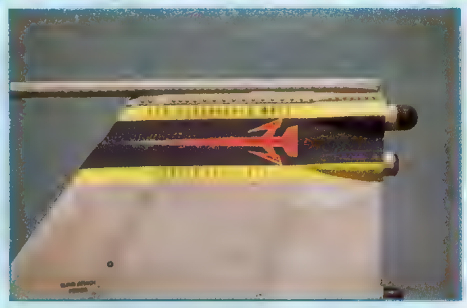


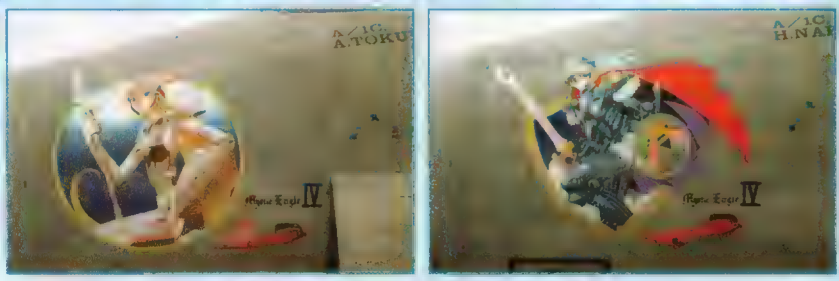
◀沙漠风暴期间火辣涂装的F16C

◀被藤岛康介授权绘画的“我的女神”同人作品，果然和原作相比走形了不少




▲以设计"高达"、"机动警察"等作品机体出名的出渊裕，却没有画自己擅长的机体设计，大概觉得战斗机上涂个高达太古怪了吧？






▲来自贞本义行的友情支援，其实我宁愿他画个明日香的……

▲这架自卫队 204 中队的 F15J 战斗机，则是由永野护亲手画上了五星物语的幻象骑士团标记，估计驾驶员睡着了都要笑醒：永野护这懒人，让他画这么个东西估计能赶上两年的连载量了……

▲这是纪念航空自卫队成立 50 周年的涂装，机体为 F15J，富士山樱花真是一样不缺，不适合当战斗机，适合卖模型

喜欢画"美少女＋机械题材"的园田健一这次把美少女画在机械上了。

▼

▲有奇怪的东西混进来了……这个是东方永夜抄航空？本照片真伪未定。

# 如来神掌

掌机游戏专栏

## 教主前言

1 这期合刊，华山论贱没有争取到更多的页数，教主我是没有责任的。虽然华山论贱没有获得页数，整个掌机栏目获得了空前绝大的胜利！教徒们，你们看看，这期送的怪物猎人试读版，在看看怪物猎人的画集，在看看游戏日要出怪物猎人的攻略本！我可以骄傲的宣布，游戏日已经被我掌机栏目占领了。

2 每期都能收到读者"狂抽梵天"的来信，本来我以为是小搓的犯罪分子嫉妒我的才能，后来我才发现，竟然是广大民众的要求。你们平时不都是爱护教主我的嘛？

3 我是奖品的那个年终抽奖活动圆满结束了，还真有读者来编辑部领我，还是个男的，这是个什么世界啊！我卖艺不卖身！！

4 这期抗议"歪门邪道"题头图的读者比我想象的要多，你们这些蹭的累，明明开心的很！管我和爱死要原图的读者数都数不清。这里警告一些还在上学的读者，以后看杂志把书藏好哦。

5 最后，我要说两件重要的事情，第一，下期开始，教主就要离开游戏日了，谢谢大家对我的支持。第二，千万不要轻易相信我的话。

## AICE 前言

随着 5 月的渐渐逼近，天气开始热了起来，成都街上穿裙子的 MM 开始多了起来，最近开始流行黑色长袜，一路走来能看到不少绝对领域的萌少女，嗯……以后就不坐公车了，走路上班吧。

这个月上班之余干得最多的一件事，就是拿 PSP 联怪物猎人 2G。这个游戏果然是出在掌机上才最合适，一个人的乐趣远远没有一群人一起联机好啊。一到晚上快下班的时候，一帮人就开始激动起来，拿出 PSP 联机挑战高级怪物。牛爷果然是牛爷，每次都冲在最前面，拿着太刀就对怪物一阵猛剁；我就扛把大剑跟在牛爷屁股后面，趁着机会斩头断尾；梵天是使用远程武器的，躲在远处放阴枪；星辰则是使用狩猎笛，给我们加各种状态和回复。经过半个多月的奋战，牛爷已经冲到了 G 级任务，我们也被牛爷带到了上位，看着眼前一大堆可以做的新武器防具，这心里那个痒啊。这个游戏的乐趣应该就在于此吧。

这期我和梵天玩了个乾坤大挪移，他去写初心者教室，华山论贱则是出自我手。第一次写论贱，写得太高兴了，于是就飚到了 5 页，实在是太爽了，干脆就一直和梵天这么交换算了。

## 贱格教主的大白话教程

平时本教主只是负责打打掌机，写写攻略，真要让我写个 XX 软件的使用教程，这简直比飞仙还困难！平时升个级，拷个记录这种小杂货都是丢给爱死这个修电脑的家伙，这次轮到本人亲自上阵，终于明白爱死当个一辈子修电脑的人是件多么伟大的举措呀（Aice：你说谁一辈子修电脑了？）！

事先声明，虽然教主我才华横溢，知识渊博，但人无完人（咳嗽……），我也是有点小小的瑕疵地。PSP 金手指这种东西我只能做到简单的安装，输入密码，更改游戏的地步，基本原理和一些其他功能我是一概不知。要有人问我为什么这么做，我是 100%不能解答呀，不服你来打我哟？

闲谈到此结束，下边开始教程，其实也不是什么教程，就是我鼓弄的一个简单流程，没用过金手指的朋友可以凑合看看，我不敢保证看完你就对 PSP 金手指了如指掌，但改个什么"体力不减"、"金钱 9999"、"攻击力 MAX"的都不成什么问题。最后我要补充一下：不要被下边的英文字母和步骤吓到了，全都弄完也就是 10 分钟的事，相信我！

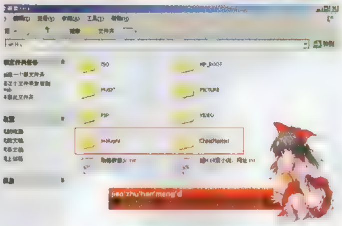
"CM Fusion"venus 是在 RPG 小组制作的 CM 软件的基础上，再次开发的 PSP 金手指软件。该软件除了可以更改游戏之外还支持截图，阅读文字攻略，字典等附加功能，CM Fusion（简称为 CMF）支持目前流行的 CW 码，强烈向想要用金手指的读者推荐这个软件。

首先，你得有台电脑，没有电脑想用金手指？门都没有！这个年代没有电脑你怎么上网泡 MM？你怎么上论坛看帖子？你怎么看激情视频？所以没有电脑是不行的。

有了电脑，你点桌面的大 E，在上边输入三个 w，你加 baidu 呀，google 这个单词都可以，然后就有网页了，看到了没有？好吧，输入"CM Fusion"之后点回车，凡是能下的你就下，说不定哪个就是你要的 CM Fusion。

（Aice：你丫这是教人的态度么？梵天：我也是这么测试的，你们也别想这么轻松，哼哼哈哈）

下载的时候，首先要确认你 PSP 自制系统的版本，下载的时候会分 3.71 和非 3.71 两个版本，要下自己对应版本的 CM Fusion，CM Fusion 最新的版本是 R17，以后出新的版本就替换 CheatMaster.prx 文件就可以了。




下载完毕，解压后有 seplugins 和 Cheat-Master 两个文件夹，将两个文件夹直接拷到 PSP 中。

请无视里边的文本名称吧，怎么样，这个打字法还算萌吧，有意想要皮肤和文件者者请联系本人。

按住 R 开机会进入回复模式，你会看到 seplugins 这个选项。按 × 进入这个选项后会看到上面的画面，在每个选项前边都按 ×，括号内的单

词都变成 Enable 就可以退出了。

教主我要不是非要写这个东西，都不知道 PSP 还有这个功能。

```
seplugins.prx[VSH]( Enable )
seplugins.prx[GAME]( Enable )
seplugins.prx[POPS]( Enable )
seplugins.prx[GAME150]( Enable )
```

用过 PS2 金手指的读者一定会深有感触，这是最麻烦的一步，光是对着书上的密码把每个数字和字母输进去就得花好长时间，用手柄输入这些东西显然不如电脑的键盘来的快。而 PSP 金手指软件 CM Fusion 在这方面有着先天的优势，只要将金手指码输入文本，拷贝到机器中就能直接使用金手指码。

## 输入金手指码的步骤

1 建立一个 TXT 记事本，将密码一个字符不差的输入到 TXT 文本中(汉字说明可以更改)。

2 保存的时候，将文件后缀改成.cmf。

命名的时候建议用英文，例如怪物猎人，就可以命成 MON-STER HUNTER 2G，这样会避免不识别的情况，非 3.90 的读者就不用担心了，直接用汉字就行了。

3 将这个文件存放在 PSP 的 CheatMaster\CMF 文件下，密码输入就大功告成了。

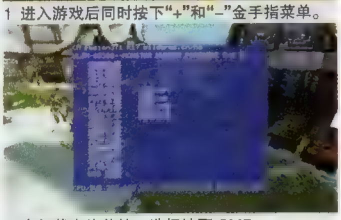
要是嫌麻烦，不愿意打字的读者，直接跟我要金手指文本，我的邮箱是 wangly@cbigroup.com。

Aice：贱人，那是我的邮箱，你的应该是 liyf@cbi-group.com

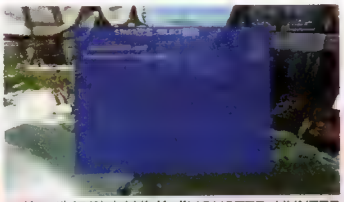
爱死施主，细节不必在意……

PSP 的上的金手指是随时打开随时可以用，你什么时候想关掉某个金手指码都不会影响游戏，下边呢，教主以目前最为流行的掌机大作《怪物猎人 2G》为例，手把手交大家金手指的使用方法。

1 进入游戏后同时按下“+”和“-”金手指菜单。



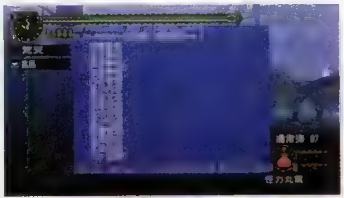
2 在加载表格前按 × 选择读取 CMF。



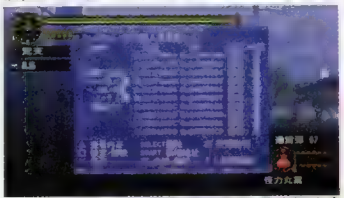
3 按 × 选择刚才制作的“MONSTER HUNTER 2G.cmf”

4 回到主菜单，画面上方会显示你选择的金手指密码名称，没有则密码无效。

5 在地址表格前按 ×。



6 出现金手指密码操作界面，画面下方给出了的界面按键操作说明。其中↑和↓是密码之间的切换，L 和 R 键为切换，□键为开启该效果。



7 以显示怪物 HP 为例子，进行说明，将光标移动到怪物 HP 的这组密码前按□，锁定一览就会从“否”变成“是”。

8 按○键回到游戏画面，根据提示按 SELECT+L 键就能开启该效果，这时就能在画面左下角看到 BOSS 具体的 HP 值了。

9 想要开启其他密码重复上边的过程就可以了。

**提示：集会所任务联机时只有你建任务打开密码才有效果，加入其他人建的任务，开启密码是没有效果的，集会所任务中开启密码会掉线**

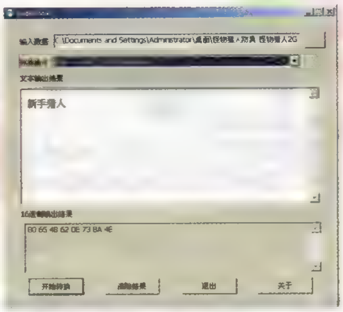
CM Fusion 软件还有其他的功能。这些暂时就不要管了，等我以后在慢慢研究吧。

## PSP 怪物猎人 2G 金手指改中文名称的方法

这也是 CM Fusion 软件的一个附加功能，你可以将你的英文名字改成中文，在这之前要先下载“CodeConvert”这个软件。

1 先建一个 TXT，里边输入你要改的名字，我用的就是“新手”。

2 打开“CodeConvert”，转换操作一项改成 GBK →UNICODE–little–endian。



3 点开始转换，下边就会出现密码。

4 进入游戏按下“+”和“-”打开金手指菜单，选择显示内存。

5 按□将“01195E40”输入到制定位置，然后按 × 键。

6 输入“B0 65 4B 62 00 00 00 00 ”，↑和↓更改数字。× 为确定，○为退出，回到游戏就更改完毕了。

最多制定四个字的名字，新手只有两个字，因此后边的四位用 00 00 00 00 代替，如果输入三个字，那么最后两位用 00 00 代替，一个“00 00”代表一个字的空格。

## 怪物猎人 2G 金手指

S ULJM–05500
_G 怪物猎人携带版 2nd G A
_C0 钱变动最大
_L 0x2004FB0C 0x00000000
_C0 金钱最大
_L 0x211FF090 0x000F423F
_C0 工会点最大
_L 0x211FF08C 0x000F423F
_C0 农场点最大
_L 0x211FF088 0x000F423F
_C0 猫技能点最大
_L 0x411FF5BC 0x0003001C
_L 0x000F423F 0x00000000
_C0 猫等级最大
_L 0x011FF5A2 0x0000000F
_C0 HP 不减
_L 0x200D8FFC 0x24020000
_C0 耐力不减
_L 0xD1265548 0x0000055A
_L 0x2126554C 0x24010001
_C0 调合必成功
_L 0x2005BE68 0x1000000D
_C0 锋利度不减
_L 0xE00210F2 0x0126324C
_L 0x21263250 0x24010001
_L 0x01263260 0x00000000
_C0 弓弩常有 2 发弹药
_L 0x008AF7C4 0x00000002
_L 0x008AF7FC 0x00000002
_C0 爆弹随意放
_L 0x21195D2C 0x00000000
_C0 无限剥取
_L 0x812409C6 0x00140020
_L 0x00000002 0x00000000
_C0 猫等级最大
_L 0x011FF5A2 0x0000000F
_C0 无限吃猫饭
_L 0x011FF2D6 0x00000000
_C0 太刀气槽满
_L 0xD08B02C2 0x20000064
_L 0x108B02C0 0x00000064
_C0 鬼人＋硬化
_L 0x108AF50A 0x00007F7F
_C0 千里眼
_L 0x108AF7AA 0x0000012C
_C0 攻击力上升
_L 0x108AF790 0x0000012C
_C0 特殊必发动
_L 0x108AF4A2 0x0000FFFF
_C0 直接完成任务
_L 0x01202228 0x00000032
_L 0x01202238 0x00000032
_C0 奔跑高速化
_L 0xE0028A9E 0x012996A4
_L 0x11299674 0x00004248
_L 0x112996B4 0x00004248
_C0 攻击力 64 倍
_L 0x200DBBE0 0x00000000
_L 0x200DBBE8 0x00108180
_C0 防御力 64 倍
_L 0x200DBE90 0x14440027
_L 0x200DBE94 0x00108180
_C0 高速剥取或采取
_L 0xE00600FF 0x0129C0EC
_L 0x2129C0EC 0x34040001
_L 0x2129C17C 0x34040001
_L 0x2129C1EC 0x34040001
_L 0x2129C248 0x34040001
_L 0x2129C784 0x34040001
_L 0x2129C910 0x34040001
村长任务全通过
_C0 Complete All Chief's Quest
_L 0x81199DEA 0x000B0001
_L 0x1000FFFF 0x00000000
训练所任务全通过
_C0 Finish All Barrack Missions
_L 0x11199E00 0x0000FFFF
_L 0x01199E02 0x000000FF
集会所任务全通过
_C0 Finish All Agora Missions
_L 0x81199DC8 0x00120001
_L 0x1000FFFF 0x00000000
全斗技场训练通过
_C0 Finish All Coliseum Missions
_L 0x411FF074 0x00050001
_L 0xFFFFFFFF 0x00000000
全生产列表
_C0 Unlock All Manufacture List
_L 0x41200614 0x00120001
_L 0xFFFFFFFF 0x00000000
_C0 全武器防具购入可能(SELECT+R 开，SELECT+L 关)
_L 0xE03FDA72 0x0129B3E0
_L 0xE0330201 0x0031C5DC
_L 0x2129C898 0x00000000
_L 0x2129B3F8 0x0E7FF540
_L 0x2129B408 0x0E7FF560
_L 0x2129B5D8 0x2A430830
_L 0x2129C804 0x00000000
_L 0x2129C8AC 0x00000000
_L 0x213025E0 0x09FF8000
_L 0x213025F8 0x09FF8000
_L 0x217FD500 0x24010001
_L 0x217FD504 0x2403047F
_L 0x217FD508 0x3C0209FF
_L 0x217FD50C 0x34428000
_L 0x217FD510 0x24050005
_L 0x217FD514 0xA4450000
_L 0x217FD518 0xA4410002
_L 0x217FD51C 0x24210001
_L 0x217FD520 0x24420004
_L 0x217FD52C 0x1423FFF9
_L 0x217FD534 0x24010001
_L 0x217FD538 0x24030162
_L 0x217FD53C 0x24050006
_L 0x217FD540 0xA4450000
_L 0x217FD544 0xA4410002
_L 0x217FD548 0x24210001
_L 0x217FD54C 0x24420004
_L 0x217FD558 0x1423FFF9
_L 0x217FD560 0x3401FFFF
_L 0x217FD564 0xAC410000
_L 0x217FD56C 0x0A6A71E2
_L 0x217FD580 0x3C0209FF
_L 0x217FD584 0x34428000

```
_L 0x217FD588 0x24050000
_L 0x217FD58C 0x240301A4
_L 0x217FD590 0x24010001
_L 0x217FD594 0xA4450000
_L 0x217FD598 0xA4410002
_L 0x217FD59C 0x24210001
_L 0x217FD5A0 0x24420004
_L 0x217FD5B0 0x1423FFF8
_L 0x217FD5B8 0x24A50001
_L 0x417FD5BC 0x00040003
_L 0x24010001 0x00000001
_L 0x417FD5C0 0x00040003
_L 0x50A1FFF3 0xFFFFFFFD
_L 0x217FD5C4 0x240301B4
_L 0x217FD5D0 0x240301A4
_L 0x217FD5DC 0x2403019B
_L 0x217FD5E8 0x24030199
_L 0x217FD5EC 0x3401FFFF
_L 0x217FD5F0 0xAC410000
_L 0x217FD5F4 0x0A6A7206
_L 0xE00A0101 0x0031C5DC
_L 0x2129C898 0x54400007
_L 0x2129B3F8 0x0E6A71E2
_L 0x2129B408 0x0E6A7206
_L 0x2129B5D8 0x2A4304ED
_L 0x2129C804 0x00431021
_L 0x2129C8AC 0x00431021
_L 0x213025E0 0x09B01D80
_L 0x213025F8 0x09B01F00
_L 0x417FD500 0x003E0001
_L 0x00000000 0x00000000
```

保留版

# 3.90 M33-2 刷机教程

## 3.90 M33 的更新之处

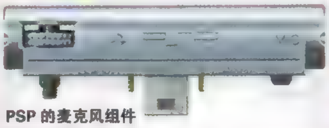
1、增加了 Skype 的服务功能。

可能大家对 Skype 还不是很了解，这里就简单给大家介绍一下。Skype 是一家全球性的互联网电话公司。只要你下载并安装了 Skype 软件，你就可以使用麦克风给任何一个人打电话。Skype 用户之间互相通话是完全免费的，因为这只是一个在网上互相传递的数据包而已。Skype 用户给其他手机、座机、小灵通用户也可以打电话，收费标准是 0.17 元人民币 / 分钟，无论对方在什么地方，就算在国外费用都是一样的。

Skype 的 wifi 电话

Skype 由于使用互联网进行数据传递，通话质量受到本地网络速度的影响，前些年并不普及的原因就是因为网络速度跟不上导致通话质量低下。如今网络建设越来越好，Skype 软件也越来越先进，通话质量得到了大大提高，Skype 以低廉的价格提供了高质量的全球性通话服务，它正在逐渐改变整个传统电信业。

由于 PSP 本身没有自带麦克风，因此想要使用 Skype，必须要购买一个麦克风部件，这个玩意在国外已经上市，售价 2500 日元，折合人民币 175 元左右。不过



PSP 的麦克风组件

这东西其实没什么技术含量，如果有市场的话，我相信不久之后就会出现国内生产的高仿麦克风了。

要使用 Skype，当然你的 PSP 要能够上网，这点又大大局限了 Skype 的实用性，因为国内玩家用 PSP 上网基本都是通过无线路由器或电脑上的无线 AP，既然有电脑了，何必还用 PSP 这么麻烦呢？如果有一天网络热点大量普及了，我们坐在公车或地铁上就能用 PSP 上网，那这个东西才真正有发挥作用的空间。不过只有 PSP2000 才能使用 Skype。

2、修正了使用 M33 Dirver 免引导的时候从游戏退回到系统界面时卡在“请稍候”的 BUG。

3、更新时增加了自动修正有问题的 id-storage 的 key 的功能，当然没问题的话就不用修正了。

4、可以自动下载 390.PBP（官方升级程序，升级到 3.90 M33 的时候需要用到）的功能，但需要你的 PSP 能够上网。而且这个功能目前不是很完善，有可能会出现卡死的现象，如卡死了就重启 PSP 再来吧。

5、可以用 L + △键跳过电量检查。如果不跳过的话，需要电池电量在 78% 以上才可以开始刷机。

## 3.90 M33-2 补丁

和以前一样，3.90 M33 也会不断推出更新补丁，这是第一次补丁 -2，说不定以后还会出 -3 -4 呢。新补丁修正了一些 BUG 和增加了一些新功能，以下文字由 M33 小组公布的英文资料翻译而来，说实话最后两条我都不太懂啥意思，反正用不上，无视掉好了。

1、改进了插件的载入代码，减小了使用插件时出问题的几率，插件的读取速度更快了。

2、修正一些由于文件系统而出现问题的记忆棒。

3、修正在末尾的地方的线条问题。

4、增加了在恢复模式的选项 fakeregion 其它的地区。

5、增加了 nand ipl 补丁允许 Booster 的多重引导和 imeMachine ipl 引导可以从 nand 中启动。（只有 PSP2000 刷了 3.90 M33-2 之后才能使用）

## [illegible]

刷了 3.90 M33 之后，之前的基于 1.5 核心的自制程序又不能运行了，而且之前刷的 1.5 内核补丁也不起作用了，需要重新刷 3.90 M33 的 1.5 内核补丁。和之前一样，该补丁只适用于老版肥肥 PSP，新版的瘦 PSP 就别指望了，自己去找基于 3.0 以上核心的自制程序吧。

## [illegible]

看了之前的介绍，3.90 M33 究竟有什么新功能大家应该都清楚了，其实刷新系统最大的作用，就是能够免 UMD 引导最新出的游戏，如果你对其他附加功能没有什么大的需求，那么你完全可以以后再刷，或是在某个游戏无法实现免 UMD 引导的时候再刷。

### 下载所需文件

1、首先下载刷机所需要程序，我把全部所需文件都打了一个包，大家可以进入这个地址去下载。

http://www.namipan.com/d/82e0133683d8104ed0ab32b0c55e274aca29c6443bea6202

2、用 WINRAR 解压压缩包，解压之后可以看到这几个文件夹和文件。

### 刷机到 3.90 M33（新版老版 PSP 都可使用）

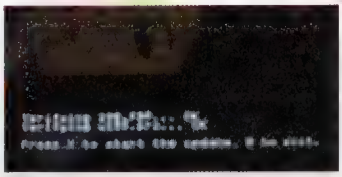
1、首先确定你的 PSP 主机是 3.52 M33-3 或以上的系统，如果不是的话，请先升级到该系统。

2、进入恢复模式将核心调到 3.71（或 3.XX，反正不要调到 1.50），具体方法为：上推电源键 3 秒关闭 PSP→开机时按住 R 键进入恢复模式（× 键为确定）→进入 Configuration->Game folder home-brew，按 × 键改变核心。

3、首先将“390M33 升级程序”这个文件夹里的“UPDATE”文件夹拷到 PSP 里的 PSP/GAME 路径下面。然后将文件夹里的 390.PBP 这个文件拷到 PSP 的根目录下面。

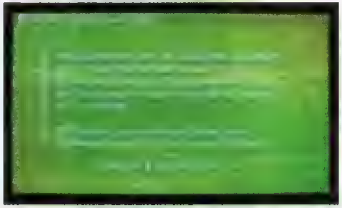
4、启动 PSP，运行升级程序（需要电池电量在 78% 以上）。按提示一步一步操作。

启动 PSP，运行升级程序



电量在 78% 以上才能开始升级，按 × 键开始升级程序

首先按○键确定开始升级

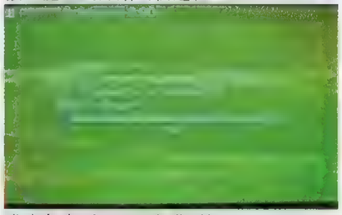


阅读协议之后（谁会去看啊）按右键继续

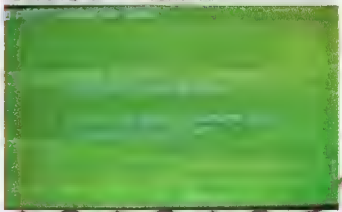
选择接受协议（Accept）之后按右键继续

阅读新系统的说明，之后按右键继续

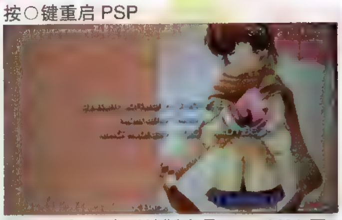
按○键正式开始刷机过程



进度条走到 100% 完成刷机



按○键重启 PSP



刷机成功，现在系统版本是 3.90 M33 了

**刷新 3.90 M33-2 补丁**

1、将“390m33-2 升级程序”文件夹里的“UPDATE”文件拷到 PSP 里的 PSP/GAME 文件夹里。

2、启动 PSP，运行升级程序，按×键开始升级，很短时间就完成了，PSP 自动重启。

3、升级成功，现在已经是 3.90 M33-2 了。

**在 3.90 M33 下打 1.5 核心补丁（仅适用于老版 PSP1000）**

1、升级到 3.90 M33 之后，或者升级到 3.90 M33-2 之后再刷也可以。首先将“390M33 内核补丁 1.5”这个文件夹里的“150k_addon_390M33”文件夹拷到 PSP 里的 PSP/GAME 文件夹里，然后将 150.PBP 这个文件拷到 PSP 的根目录下面。

2、启动 PSP，运行补丁程序，显示了大排大排的白色字体之后，补丁完成，PSP 自动重启。

3、试试 1.5 的自制程序，可以运行了吧。最后再重声一下，该补丁只适合于老版

PSP，因为新版 PSP 本身没有带 1.5 核心，没有运行 1.5 自制程序的硬件基础，所以不能打该补丁。

3.90M33－2 刷机指南.2008 年 3 月号，92 页
NDSL 购机指南:2008 年 2 月号，95 页
3.71M33－4 刷机指南:2008 年 1 月号，109 页
新版 PSP 2000 购机指南:2007 年 12 月号
PSP 自制软件介绍:2007 年 11 月号，125 页
3.52M33－4 自制系统刷机指南:2007 年 10 月号，97 页
PSP 老版购机指南:2007 年 9 月号，120 页
NDSL 购机指南(略):2007 年 9 月号，120 页
注:购机指南有时效性，特别是价格瞬息万变，过时的指南只能用作参考。

# 动漫 PK 场

## Aice 推荐

四月是春天的月份，四月新番也是个春的新番，新番里肉片一个接一个，真是满园春色关不住，一支红杏出墙来啊。今天我要给大家介绍的这个动画就是一个典型的肉片，你千万不要期待他会有什么深度可言，看的时候脑子里就什么都不要想，单纯地接受感官刺激就可以了。本来卖肉片都是贱格教主在写的，但他说写多了怕影响形象，于是转去写装 B 动画了，大家尽情地鄙视他吧。

下面介绍一下主要登场人物

这位仰望天空的少年，就是我们的男主角，和其他后宫向男主角一样，这家伙有着超出凡人万倍的桃花运，美女角色一个一个都自动朝他身上扑。不过这人设也太幼了吧，典型的一个无知正太，天生有着被御姐推倒的气质。

小山田耕太

从小在乡下和爷爷一起生活，首次来到大都市，是个天真纯朴的善良少年。

一大早就被身材火爆的爆乳女友拥入怀中，从外观上看至少有超过 90 的雄伟双峰将正太整个淹没进去，简直是人间天堂啊，世上有多少人能有这种经历呢。

源千鹤

薰风学院高中二年级生，实际上是狐妖，对小山田耕太一见钟情，主动告白后二人成为情侣关系。

这位巨乳御姐就是小正太的狐仙女友了，虽然外表看起来是高二学生，实际上已经活了好几百年，在这几百年里，不知道已经残害了多少纯洁少年。她的最大武器就是那超丰满的胸部，以此将小正太牢牢抓在手中，不断用各种方法引诱他，推倒他，将纯洁的少年引上邪恶的道路。

朝比奈

戴黑边眼睛，将溜海用发夹别住，这典型是装扮一看就知道是班长，而且是个超级古板的班长，对耕太和千鹤的行为非常不爽。这不，正因为早上的事件对耕田进行说教呢。

犹守望

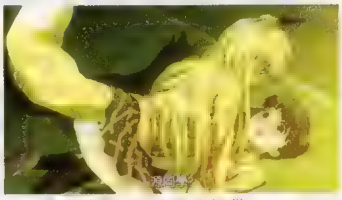
随着耕太转校而来，和耕太同班。真实身份是狼妖，和千鹤一样对耕太一见钟情，虽然外表看起来酷酷的，实际上论主动程度丝毫不逊色于千鹤，对耕太攻势猛烈。

突然出现的神秘少女，在千鹤和全班同学的面前就将小正太扑倒在地。和千鹤正好相反，她是一个前平后平的飞机场身材。不过有一点和千鹤一样，那就是对耕太非常痴迷，为了争夺耕太经常和千鹤发生正面冲突。

神秘的双胞胎配角二人组

目前主要登场角色已经介绍完了，下面让我们看看这一狐一狼能把小正太搞出什么名堂吧。

这是二人在音乐教室初次定情的情景，在这里千鹤打算主动向小正太告白，但是千鹤因为太紧张而露出了狐狸尾巴，耕太不但没有排斥她，还接受了这样的千鹤，让她感动万分，于是推倒之。在弟弟出现搅局时，附身于小正太，发挥强大力量将音乐教室炸了个大洞。

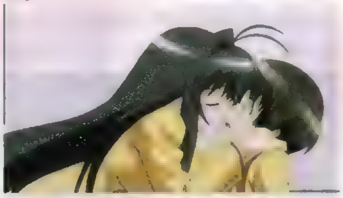


并主动帮小正太宽衣解带。

但关键时刻总会有人来搅局。

千鹤半夜偷偷爬进耕太被窝，早上醒来的时候耕太被眼前身着性感睡衣的千鹤吓了一跳。

在上学路上，千鹤兽性大发将耕太当街推倒，并且张开了结界让其他人无法靠近。



准备万全准备开动的时候，这个时候会发生什么大家应该能猜到了。

那就是有人来搅局，犹守望出现将千鹤的结界破坏，二人光着身子暴露在路人面前。

耕太身体不适到医务室休息，千鹤和望不约而同将衣服脱光钻进了耕太的被窝，于是发展成为 3P 的状况，结果还被班长撞个正着。

**最后顺便提一嘴，男主角耕太的声优是能登麻美子，土星男的偶像，一听她的声音我就脱力。**

# 梵天推荐

## DRAUGA 之塔

本期除了卖肉的《狐仙女友》，人气极高的《鲁鲁修 2》，梵天还打算介绍一下恶搞动画《DRAUGA 之塔》。

说 DRAUGA 之塔是和游戏关系最近的新番，不光是因为动画的世界观设定和游戏有关，主要原因是 DRAUGA 之塔就是基于 NAMCO 于 1984 年推出的 ARPG 游戏改编，该作在 85 年推出 FC 版，是有着浓厚的勇者讨伐魔王的气息的一款游戏。玩家控制的勇者要通过迷宫冲到顶层击败塔顶的魔王，最后救出公主过上幸福生活。迷宫中有大量有趣的道具和解迷，这些设定大大增加了游戏的可玩性，很多年后被做成网页版的 FLASH 游戏依然受到不少玩家的喜爱。

本次游戏动漫化的公司又是最近风光无限的 GONZO（以《青之 6 号》成名的动画公司。近几年制作的黑猫和濑户之花嫁等作品受到好评，4 月新番中 S.A 特优生也是 GONZO 制作），《DRAUGA 之塔》推出的完全是为了 GONZO 和开发商 qentertainment 共同运营的 MMORPG《迷宫塔》造势，这部网游从人物的场景全都重新制作，是标准的 3D 网游，有了动画的宣传，想必来玩游戏的日本玩家就会变的更多了，这也是 GONZO 最想看到的。

MMORPG 的官网地址 http://druaga-mmo.com/，有兴趣的读者可以去玩一下。

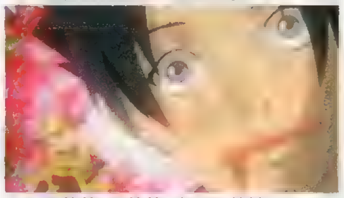
## 《DRAUGA 之塔》的勇者讨伐之旅

收集同伴的过程是艰辛的，如果他们不听话，主角就把他们打成裸体。

同伴提出打完这一仗要回家结婚，下一个画面这个同伴就挂了。

去讨伐魔王前，还可以和公主玩玩游戏，成人游戏。

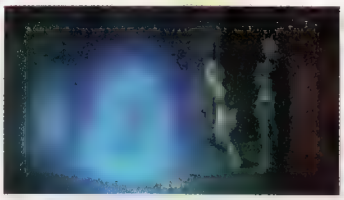
女性同伴被触手怪抓住。



再等等，再等等，先不要救她！

帮助自己的黑骑士，也是因为说了禁句，第二秒就归了西。

勇者在塔顶向女主角告白，这个时候王女好像已经被他忘记了。



魔王的个头也太小了吧。

面对可恶的国王，连旅店老板也加入了战斗，下一秒还是挂掉了。

愤怒的勇者变成了最终形态，用锤子砸死了魔王，只有结果，看过的玩家一定会佩服 GONZO 的想象力。

> 梵天：这部动画的声优阵容非常豪华，茅原实里、樱井孝宏、堀江由衣、石田彰、田中理惠这种组合还是比较少见的，谁能告诉我这些人都是谁？
> 星辰：你这个非伪，连田中理惠都不认识！还说什么声优豪华？

说到动画，主角吉尔的目的朴实的不能在朴实，就是为了冲上塔顶干掉魔王，然后和国家的公主结婚。但动画中的过程并没有这么朴实，《DRAUGA 之塔》将勇者们恶搞的体无完肤，魔王保护协会的会员也不要太开心了，魔王的下场也好不了哪里去。主角和他的同伴是以严肃认真的心态去干一些让人哭笑不得的事情，当勇者们击败比自己还矮的魔王后，主角从梦中惊醒，是不是觉得有种被耍的感觉呢？其实动画从第二集就改变了风格，但动画还是很值得一看的。

# 星辰推荐

## 反叛的鲁鲁休 2

继续挖坑!! 反叛的鲁鲁休第二季开播

继第一季制作方惨无人道地挖了无数大坑把观众们埋入其中，自己却无耻地踩着在坑里挣扎的观众堂而皇之全身而退之后，大家一直盼望着第二季能以救世主的身份出现拯救众人于苦海之中。可惜，大家又一次高估了制作方的"人性"，第二季不仅没有给人"逃出升天"的希望，反而又变本加厉地狠狠砸下一套连续技……

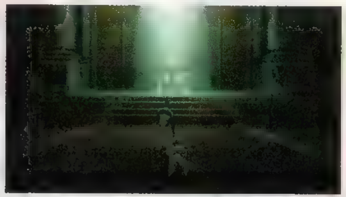
深夜档的鲁鲁休第一季凭借黑色美学一举击溃了黄金档的《高达 OO》，硬生生逼得《高达 OO》上演了华丽的全灭结局之后被腰斩。鲁鲁休第二季则大摇大摆地从深夜中走出，占据了原本属于《高达 OO》的周末黄金档时间。第二季变为全年龄的黄金档动画，但是制作方却没有一点收敛，尺度反而比第一季还要宽松，俨然一副挑战日本伦理协会的姿势。不过之前有过高达 SEED 这种在片头上演全裸镜头的前辈撑腰，鲁鲁休可以放心地继续玩下去……

鲁鲁休第二季(后面简称 R2)第一集就令人大跌眼睛。仿佛第一季结尾时日本的大战，以及鲁鲁休和朱雀拔枪互射的情节不存在一样，众人若无其事的继续着以前的生活。鲁鲁休依然不厌其烦的从学校里逃课，只不过这次身后多了紧追不舍的体育老师维蕾塔，然后和鲁鲁休一起逃课的是一只名叫罗罗的正太，身份是鲁鲁休的弟弟?!看到这里，相信观众们已经懒得去理会第一季里的帝国军人维蕾塔怎么会变成体育老师了吧。

后面的情节更加诡异，在赌场里鲁鲁休遇到了身穿兔女郎装的卡莲，这次卡莲一改第一季中"无意识卖肉服务观众"的惯例，直接露出白花花的乳沟挑逗观众的神经。不过，这回卡莲卖肉又没有卖到点子上，鲁鲁休这种顽固的"妹控"角色根本就不吃这一套啊！看到这里，所有的观众终于确认了一个事实——

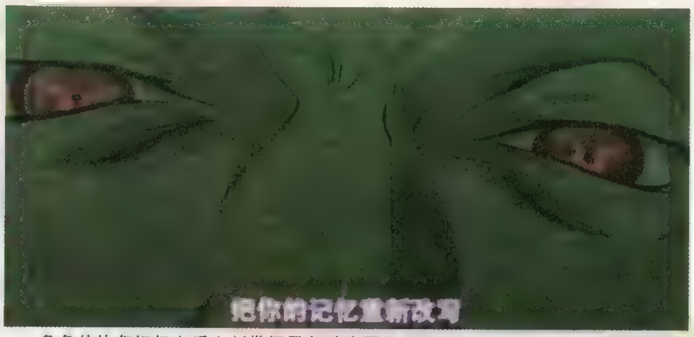
我靠，鲁鲁休这小样的居然失忆了，这个情节也太俗了吧?!!!!

更俗的剧情还在后面。黑色骑士团成员袭击了鲁鲁休所在的赌场，混乱中鲁鲁休和 C.C 相遇了。然后，C.C 被人一枪打中要害，第一季时 C.C 被一枪爆头，这回不打头了，直接命中心脏。总而言之，换成普通人的话足够死上 120 次了，可惜 C.C 是打不死的。于是我们再次看到了如同似曾相识的一幕，C.C 吻了鲁鲁休，鲁鲁休的 GEASS 能力连同记忆一起恢复，敌人举枪互射华丽地死了个干干净净。



老实说，R2 第一集的情节真是有些俗套，和一贯不按常理出牌的黑色美学太不相符。不过换个角度来思考也还说得过去，套用现在一句流行的话——R2 第一集就是在向第一季赤裸裸地致敬来着……

其实 R2 第二集才是真正的第二季开始。一上来的情节就是接续第一季的结尾，鲁鲁休和朱雀的互射果然都没有命中目标，不过朱雀在身体上的优势远远高过习惯以脑力决胜负的鲁鲁休，瞬间就把鲁鲁休骑在身下令其丧失抵挡能力。之后，朱雀丧心病狂地把鲁鲁休带到了帝国皇帝面前，以鲁鲁休作为条件令自己成为十二圆桌骑士的一员。随后，最震撼的情节上演了，帝国皇帝居然两只眼睛都有 GEASS 能力!!鲁鲁休的记忆就这样被篡改……




鲁鲁休恢复记忆之后立刻带领黑色骑士团展开了强力反击，在中华联邦的协助下，鲁鲁休宣布日本合众国再次成立，矛头直指帝国皇帝，剧情高潮瞬间被点燃！

卡莲和 C.C 争风吃醋的结果究竟如何？鲁鲁休能找到下落不明的娜娜丽吗？伪善的朱雀和腹黑的鲁鲁休之间的对决究竟谁胜谁负？在 C.C 和帝国皇帝身上究竟掩藏了怎样的惊天秘密？让我们继续关注《反叛的鲁鲁休》那黑色美学吧！

## CLANNAD PSP

**厂商:KEY** **发售日:5月29日**

哈哈，终于又让我等到了，CLANNAD登陆PSP了。虽然这个游戏我已经玩了很多遍(PS2日文版、PC中文版、PC全语音日文版)，但还是比较期待。因为PSP是16:9的画面，很多CG画面都会重制。而且PSP版包含了全语音，还有一些新增的游戏CG。最重要的是，PSP是个掌机，这意味着在公车上，在出门游玩的路上都以体会CLANNAD的感动了。

由于包含全语音，游戏文件体积非常大，PSP版的CLANNAD使用了两张UMD光盘，而且可以将音乐等游戏数据安装到记忆棒中以加快游戏的读取速度。这个功能对于玩ISO的玩家来说没有什么实际意义，倒是双UMD的游戏格式让ISO读取不好解决，万一不能中途换盘，只能玩一半那就郁闷了。

PSP版CLANNAD的预约宣传板，坂上智代的脑残看板

## Memories Off & Memories Off 2nd PSP

**厂商:5pb/CYBERFRONT** **发售日:5月29日**

自从KID倒闭之后，Memories Off(秋之回忆)沉寂了很长一段时间。CYBERFRONT买下KID旗下所有游戏的所有权之后，将Memories Off新作的开发工作全权交给了由原KID王牌音乐制作人志仓千代丸领导的公司5pb。

5pb前段时间制作了一个女性向Memories Off之后，又公布了正统续作Memories Off 6的消息，而且决定将1~5代全部移植到PSP平台上面。

最先发售探路的是1代和2代，这是最经典的两代，剧本都是由当年的王牌编剧打越钢太郎执笔，人设则是由佐佐木睦美担当。

目前官网公布的几张MO6游戏宣传图

1代是打响Memories Off牌子的一代，剧情没得说，绝对精彩，只是当时的制作水平受限，游戏画面放到现在感觉有些简陋。2代则是发扬光大的一代，到目前有很多秋饭(秋之回忆fans)都认为2代是最好的一代。

除了1和2之外，Memories Off 想君(3代)、Memories Off 从今往后(4代)、Memories Off 5#也将登陆PSP平台，到掌机上回顾一下经典游戏也不错。

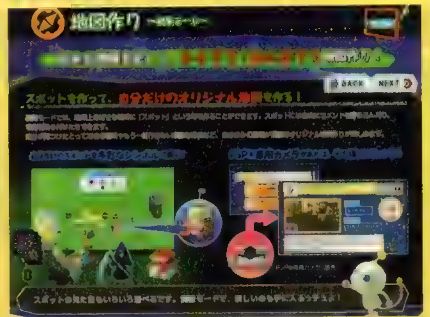
## 日本的那个地方 PSP

**厂商:SCE** **发售日:5月1日**

最近PSP上的地图软件“大家的地图”系列卖得很火，现在都出到3代了。作为PSP本家的SCE看着就眼红了啊，我做出个PSP来让你赚了这么多钱，到头来我没捞着好处，这怎么行。

于是这个“日本的那个地方”就出现了。这是一个集地图的实用性和娱乐性于一身的游戏，游戏收录了日本列岛的所有地图资料，由玩家所扮演的一个外星人来实行探索任务。游戏中会给你一些任务，在完成这些任务的时候，你无形中就熟悉了日本的地形，详细到哪里有哪些商店，在游戏中都有收录。

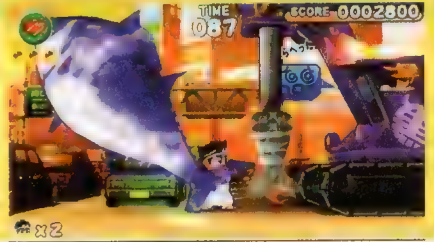
除了查询之外，这个游戏还允许你自己制作地图，因为世界是在变的嘛，某些建筑如果有变化，比如新开了一个什么咖啡店，这时你就可以将这个咖啡店添加到你自己的地图上去，还可以利用PSP的摄像头将新店子的照片添加到地图里去。



游戏中的地图制作模式

## 去吧！源~晚霞木工物语~ PSP

**厂商:REMI** **发售日:5月15日**



这是一个风格清新可爱的动作游戏，用了当前流行的3D卡通渲染技术，游戏画面色彩鲜艳，人物Q版，非常适合在掌机上休闲玩耍。

游戏的主角源是一个在三代木工家族中长大的热血青年，以木工天下一品为目标，每天勤劳工作。

他有一个青梅竹马的女朋友桐岛寒名（カンナ），是建设公司"桐岛组"的千金小姐。

这两个人有一个共同的敌人，那就是邪恶的关西建筑公司"黑木组"，为了对抗黑木组，源抗起自己的大锤参加了战斗，为了维护木工的正义而战。

## 与面包超人游玩ABC教室 NDS

**厂商：Agatsuma** **发售日：5月15日**

在介绍这款游戏前，先让教主我扯点别的。爱死，游戏日的最小的读者是多少岁来着？

Aice：我不知道呀，问问fei。

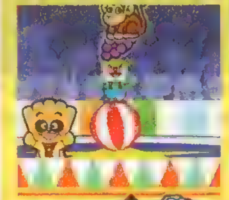
fei：我记得是9岁来着。

饭饭君：是男的还是女的？

fei：男的……

饭饭君：切……

好了，我知道了！这个《与面包超人游玩 ABC教室》就是针对那位9岁的游戏日读者的掌机游戏，这可是赤裸裸的幼儿学习软件，是寓教于乐的边玩边学习的教育软件哦！游戏包含了600个单词，保证你玩完就能百分之百的掌握这些单词。我想肯定会有



不少读者认为，这是骗小孩子的游戏，现在哪个学生不是英语四级啊？信不信，这些题你们还未必都能做对？

你知道为什么兔子会喜欢吃冰激凌么？

你知道哪个动物会喜欢吃面包超人手里拿的馅饼吗？

梵天：不知道吧，你们英语都怎么学的，知道学海无涯了吧！

Aice：你问的这些和英语到底有什么关系？

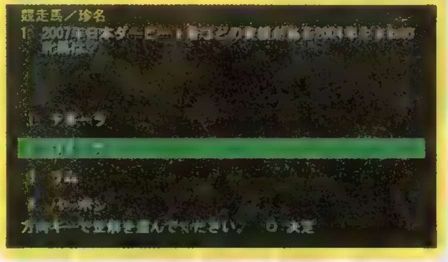
梵天：……

## 赛马通 携带版·收录JRA官方资料22年份 PSP

**厂商：MYCOM GAME** **发售日：5月15日**

说到日本的赛马，可以最早追溯到丰臣秀吉时代，日本由于是岛国，本国产出的马匹都只适合农业生产和交通运输，随着战争的需要，日本也开始着手与改良马匹，这也为后来日本人喜欢的赛马运动的发展打下了坚实的基础。

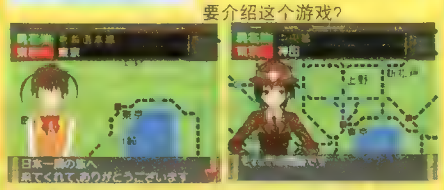
1862年外国人正式将赛马运动引进了日本，随着一系列赛马法规的颁布，日本的赛马业具有了相当的规模，如今日本每年都成生产接近9000多匹的纯血马驹。日本人爱马也是世界闻名，在各种马匹拍卖会上你都能看到日本人的身影。就像不少日本国家队球员都是因《足球小将》喜欢足球一样，《武田信玄》以及《优骏》等讲述马匹的马术题材的作品都影响了很多日本爱马人。你问我这个赛马通到底是什么游戏，就是养马获得第一的一个SLG没什么好说的。"歪门邪道"的精神就是向游戏的外延内容发展呀。



## 团长的痛楚——问答之旅 铁道旅情篇 NDS

**厂商：SUCCESS** **发售日：05月29日**

SuperLite2500是SUCCESS公司的低价游戏系列，一个拥有小强生命力系列就此诞生了！这个铁道旅情篇就是这个系列的最新作，由三个2D美少女和10000个问题组成，不是电车宅你就别想玩了，那有读者会问，你为什么要介绍这个游戏？



答案在此！

当我看到这个蹩脚的游戏名字的时候，一眼扫去看成了《问答之旅 铁道情侣篇》，这让我想起了fei的一个故事，话说很久很久以前，fei得知他QQ上的朋友要去某城市，就随意说了一嘴，貌似某个姑娘也要这几天去那里。在朋友的逼问下，fei极不情愿的将这个姑娘介绍给了这位朋友，两人按约定的时间登上了同一趟火车，在火车上两人一见钟情，三个月后有情人终成眷属，共结连理。这个故事告诉我们：死死团长一辈子都是死死团长。

这个系列的东京台场赌博娱乐场就是靠一个巨乳娘加上几个赌博小游戏的组合，摆明了骗钱的小游戏。

## 公主的初次登场 NDS

**厂商：Cave** **发售日：05月29日**

这不是养成游戏！再说一边，这不是养小姑娘的怪叔叔游戏，你们这些萝莉控给我散开。咳…咳…女性玩家这边看，听教主我慢慢给你们讲，你们想体验公主是什么感觉嘛？你们想和自己喜欢的王子一起跳舞嘛？来玩这款游戏吧，你要代替公主选择你喜欢的王子和他们跳舞

小瑶：这个王子一点都不帅啊~~！我才不要当这种公主咧。

梵天：什么帅不帅的，这是我最喜欢的音乐游戏，你先玩了再说！

小瑶：我不玩就是不玩，我都没听过一点都没水准。

梵天：谁放她来歪门邪道的?!！

# 再度启航 星海传说 STAR OCEAN

游戏机种 PSP
游戏类型 RPG
发售日 2008年4月2日
游戏公司 SQUARE-ENIX
文 魑魅、namine

星海系列 PSP 重制作品再度启航终于和玩家见面了，这个月除了怪物猎人，星海就是最值得玩的掌机游戏了。重制版重新制作了动画，系统没有多大的改变，游戏的素质依然非常的高，但是也有些偷懒的嫌疑，虽说是重制版，和 PS 上的变化并不大。为了帮助之前没有看过游戏日《星海传说 初次启程》的读者能够清楚的了解游戏系统，这次重新刊登了系统的资料并做了改良，本次攻略还有 3 万字的剧情小说，玩家不要错过哦。

## 游戏操作

| 游戏操作 | |
|---|---|
| 方向键、右摇杆 | 角色移动、光标移动 |
| □ | 切换视角 |
| × | 按住快速奔跑，切换控制角色，退出 |
| △ | 调出菜单 |
| ○ | 普通攻击，对话，确定 |
| L1 | 必杀技 1 |
| R1 | 必杀技 2 |

## 双主角的选择影响

星海 2 在游戏开始前可以选择男女主角，选择主角不同游戏开始的场所也不一样，大体的基本流程相同，只有小部分内容不同。

1 与主角同行的同伴会不同，加入的同伴条件也不同。

2 游戏的剧情是以主角的视点展开，因此男女主角在特定剧情中的心里独白会不同

3 角色之间的友情值（朋友角色的感情数值）和爱情值（异性角色直接的感情数值）不同，这两个数值分别影响告白事件的发色很难过，PA 的发生条件，战斗中回复同伴 HP 的先后顺序，装备プロミストリング时 GUTS 的上升值　PA 的选项会影响同伴的感情和爱情值

## 町和城市的作用

相当于战斗过程中的休息站，商店可以购买武器、道具和食品；技能屋可以提升技能点；宿屋回复角色的 HP 和 MP；港口方便大陆间的移动，要剧情发展到一定程度后才能使用；王城的主要作用是和国王对话出发情节；出版社的主要作用是买卖特技"出版"的物品。个别城市还有通过击败敌人获得奖励的斗技场。

## 系统菜单

（系统菜单和星海 1 基本相同，为了没有看过星海 1 攻略的玩家，本篇攻略将再次给出解说）

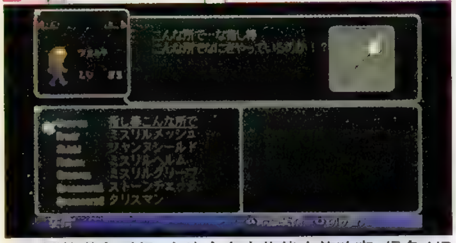
### 必杀技·纹章术

设定必杀技和纹章术。

### 道具

使用入手道具，玩家在入手新道具时候，按△键选择入手顺，第一个道具就是你刚刚获得的道具。

### 装备



更换装备时候，左边会有人物能力值改变，绿色 UP 为上升，红色 DOWN 为降低，蓝色为没有变化。□为切换防具说明，按△直接换成该角色当前的最强装备。

### スキル

#### 1 スキルを覚える

习得技能，用战斗中获得的 SP 技能点习得相应的能力，按△可以看特技习得情况，各项能力的具体效果将在后边介绍。

#### 2 アイテムクリエ-ジョン

使用道具相关特技，例如鉴定，只要有掌握鉴定能力，有足够的スペクタクルズ就可以鉴定你要鉴定的道具。

### 3 特技
特技设定和使用。

### 4 スーパー特技
超级特技的设定和使用。

## ステータス
角色的各种数值。

## コンフィグ
游戏设定

## 战术

### 1 作战
设定非主控角色的战术

### 2 入れ換え
最多可以派出四名角色参战，切换主战角色和备选角色，左边四个为主战角色，右边四个为备选角色

### 3 队列
更换队伍队形，根据角色特点编队，如果队伍中有两名近战角色，有两名魔法型角色，推荐使用两前两后的角色布置

### 4 リーダー
战斗开始时玩家控制的角色

## セーブデータ

| | |
|---|---|
| セーブ | SAVE，在大地图和 SAVE 点都可以存档 |
| ロード | LOAD |
| 消除 | 删除存档 |

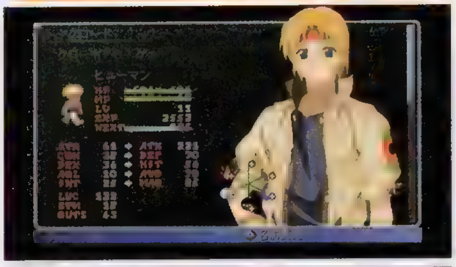
## 角色资料
主战角色的等级等各项资料，NEXT 后边的数字是下次升级需要的经验值

## TIME
游戏时间

## フォル
金钱

## エンカウンター
战斗次数

## 角色能力一览



| | |
|---|---|
| HP | 生命力最大值 9999 |
| MP | 魔法值，最大值 999 |
| LV | 角色等级，最高等级 LV255 |
| EXP | 累计经验值 |
| NEXT | 下次升级所需的经验值 |

| | |
|---|---|
| STR | 基础攻击力，影响 ATK |
| CON | 防御力，影响 DEF |
| DEX | 命中率，影响 HIT |
| AGL | 敏捷度，影响 AVD |
| INT | 魔力，影响 MAG |
| ATK | 总攻击力，影响普通攻击和必杀技的伤害 |
| DEF | 总防御力，对除纹章术以外攻击伤害的抵抗能力 |
| HIT | 总命中率，击中敌人的几率 |
| AVD | 回避率，躲闪敌人攻击的几率 |
| MAG | 魔法攻击力，纹章术攻击的威力和效果 |

**属性相克**

| | | |
|---|---|---|
| 光←→暗 | 炎←→水 | 风←→地 |

两两属性相互克制，属性位置有亮光：有＋号说明角色有该属性耐性，会减少改属性伤害，甚至会吸收 HP；有－号说明改属性伤害为普通情况的 2 倍。

**每名角色最多可以装备 7 样装备：Weapon—武器、Armor—铠甲、Shield—盾、Helmet—头盔、Greaves—靴子、Accessory1—装饰品 1、Accessory2—装饰品 2。**

## 必杀技和文章术的设定

物理型角色：设置必杀技，L、R 键各设置一个。每个必杀技有两个数据，分别是熟练度和消费 MP，每使用一次必杀技，熟练度增加 1，熟练度增加到一定数量会加大必杀技威力，有的会追加招式。

魔法型角色：咒文设定和必杀技设定一样，可以将两个咒文设在 L、R 键上，咒文同样存在熟练度。咒文使用一般只有回复和治疗系技能有效，另外在这个菜单下，按□可以关闭和开启咒文。

## 角色的成长

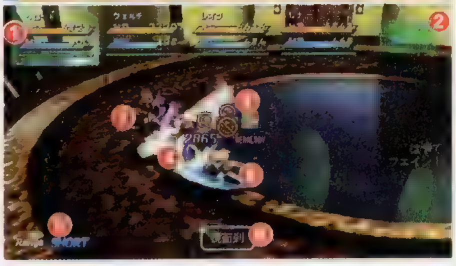
通过战斗获得经验值升级后，等级上升，各项能力上升，同时还习得技能值（用来习得特技）。角色升级时除了 AGL 和 LUC 之外，其他数值都在 2 到 4 之间范围内随机增加。

## 道具详解

物品按着 10 个分类排列。道具除了在商店购买，击倒敌人以及在宝箱中入手，还可以通过特技做成。

**CHECK：角色喜好的道具回复效果明显增加。**

## 战斗画面详解



1. 角色个人资料，角色名称、HP、MP
2. 小型雷达，蓝色为我方角色位置，红色为敌人位置，蓝色发光点为当前控制角色
3. 战斗菜单
4. 伤害数字
5. 当前控制角色与目标敌人的距离，SHORT 为近距离，LONG 为远距离
6. 当前技能名称
7. 敌人
8. 我方角色

## 战斗菜单

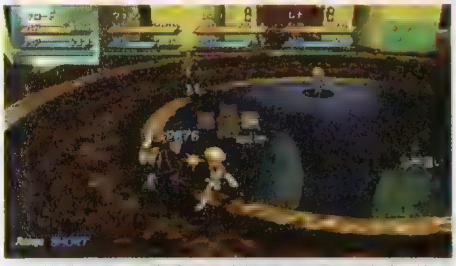
| | | | |
|---|---|---|---|
| TACTICS | 战术设定 | ITEM | 道具 |
| ESCAPE | 逃跑 | HERALDRY | 释放魔法 |

## 异常状态效果

| | |
|---|---|
| 眩晕 | 无法行动，一定时间后自动恢复 |
| 麻痹 | 行动不能，可以通过キュアパラライズ（道具）、特效药（道具）和キュアコンディション（咒文）回复 |
| 毒 | 一定时间内战斗中的 HP 逐渐减少，可以通过アンチドート（咒文）和キュアコンディション（咒文）回复，或使用キュアポイズン（道具）回复 |
| 石化 | 战斗中无法行动，此状态下再次被攻击不会受到伤害，全员石化就会 GAME OVER，可以通过キュアコンディション（咒文）回复，或使用キュアストーン（道具）回复 |
| 沉默 | 无法使用纹章术，战斗结束后自动恢复，可以通过キュアコンディション（咒文）回复，或使用特效药（道具）、リキュールボトル（道具）回复，受到攻击也会恢复正常 |
| 混乱 | 无法控制行动 |
| 战斗不能回复 | 角色死亡，全员死亡就会 GAME OVER，可以使用气付け药（道具）、リザレクトボトル（道具）回复 |

战斗中会遇到各种异常状态，除了使用道具回复之外还可以装备增加特殊状态无效的装备。下边推荐几个比较实用的装备：毒无效的ポイズンチェツク（装饰品），麻痹无效的パラライチェ（装饰品），石化无效的ストーンチェツク（装饰品）、既死无效的パラスアテネ（盾）。

## 战斗系统



战斗开始，系统默认玩家控制 LEADER 角色，按×键可以切换控制角色，玩家只可以控制一名角色，打开战斗菜单对角色下达各种指令。玩家可以控制角色移动，物理攻击，使用特技，和动作游戏差不多。时间是同时流逝的，只有释放咒文或打开战斗菜单时敌我双方才会静止。战斗开始一定几率会被敌人包围，此时全员角色眩晕，一定时间后才会恢复。战斗中，先选择攻击目标，然后使用物理攻击或者必杀技。画面右方会出现各种技能的名称。战斗胜利后会有本战斗获得的经验和金钱数显示，升级还有获得的技能点，战斗胜利后还能恢复一定量的 HP 和 MP 值。发现战况不利时可以选择逃跑，逃跑前击倒的敌人在成功逃跑结算时没有经验值。

## 战斗心得

1 使用普通技＋连续技的组合压制敌人，让后方的角色补充 MP 值。

2 大范围攻击纹章术在战斗中最为实用，物理型角色在前面挡住敌人，给后边的魔法攻击角色增加攻击机会，魔法型角色是战斗中最重要战斗角色，优先保证他们的安全。

3 战斗中根据敌人属性弱点设定攻击技能可以大幅度增加伤害，例如针对光属性弱点的敌人，用光属性的武器或纹章术可以造成 2 倍的伤害。

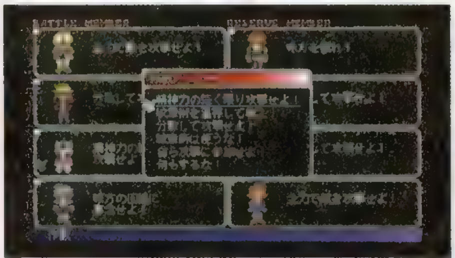
**CHECK** 怒状态下 ATK 两倍（攻击力两倍）

## 战术指令详解

### 近战角色指令

| 指令 | 说明 |
|---|---|
| 全力で敌を攻击せよ！ | 不顾一切攻击敌人 |
| 推荐在迷宫中探索时使用 | |
| 味方を护れ！ | 保护我方角色 |
| 护卫魔法型角色时使用 | |
| 必杀技を温存して战え！ | 节约使用必杀技与敌战斗 |
| BOSS 战中使用 | |
| 分散して攻击せよ！ | 散开攻击 |
| 遭遇大量敌人时使用 | |
| 敌から离れよ！ | 远离敌人 |
| 这个指令主要是逃跑时使用 | |

### 魔法角色指令



| 指令 | 说明 |
|---|---|
| 味方の回复专念せよ！ | 专门回复我方角色 |
| 回复型角色的基本功 | |
| 战斗を有利に导け！ | 根据战场情况释放魔法 |
| 魔法型角色强力推荐 | |
| 精神力の续く限り攻击せよ！ | 使用纹章术全力战斗 |
| 升级探索迷宫时 | |
| 纹章术を温存して战え！ | 尽量节约纹章术 |
| 有特定目的的 BOSS 战中 | |
| 纹章术は使いな！ | 不使用纹章术 |
| 有特定目的的 BOSS 战中 | |
| 自ら攻击参加せよ！ | 自己参加攻击 |
| 用魔杖敲击 | |

## 技能篇（スキル篇）

习得技能可以习得一些增加攻击力和发动对我方战斗有利的 GUTS，习得一些特殊技能也可以增加实用技能，技能是星海传说系列最核心的系统，本作的技能系统和 PSP1 代重置版的系统相比没有什么变化，为了方便没有玩过 1 代的读者，技能篇的资料重新刊登一次。

## 技能的习得方法

升级除了获得经验值，还会入手技能点数（スキルポイント），进入スキル画面，只要你有足够的 SP 值就能习得的技能。习得技能后，相应的特技也会学到。技能有自己的等级，最高为 LV10，等级越高需要的 SP 值越多，等级越高技能效果越明显。技能要在技能商店够买，比如买到"知识 1"就可以学习矿物学、药草学、レシピ。

**CHECK** 其中技能まくり是无法买到的，要在试炼の洞窟和敌人战斗一定几率入手。

## 技能列表

### 知识スキル

| 技能等级 | 技能名称 |
|---|---|
| 知识 1 | 矿物学、药草学、レシピ |
| 知识 2 | オタマジャクシ、道具知识、生物学 |
| 知识 3 | 精神学、妖精论、ピエテイ |

### 感觉スキル

| 技能等级 | 技能名称 |
|---|---|
| 感觉 1 | 忍耐、目利き、度胸、美的感觉 |
| 感觉 2 | 根性、危险感知、游び心、ポ-カ-フエイス |
| 感觉 3 | 努力、电波、机能美 |

### 技术スキル

| 技能等级 | 技能名称 |
|---|---|
| 技术 1 | デツサン、包丁、口笛、コピ- |
| 技术 2 | クラフト、文笔、调教、机械知识 |
| 技术 3 | 演奏、キャスト、科学技术、机械操作 |

### 战斗スキル

| 技能等级 | 技能名称 |
|---|---|
| 战斗 1 | 急所狙い、炼气、气孔、トランス |
| 战斗 2 | はやて、受け流し、身体感觉、リキャスト |
| 战斗 3 | フエイント、カウンタ-、早口、集中 |

## 各基础技能一览

（和 PSP 版 1 代相同）

| | 技能 | 效果 |
|---|---|---|
| 知识 1 | 矿物学 | INT 增加该技能等级×3 的数值 |
| 知识 1 | 药草学 | ブル-和ブラックベリイ增加技能×3%回复量 |
| 知识 1 | レシピ | 同伴喜欢的食物回复量上升 |
| 知识 2 | オタマジャクシ | AGL 增加该技能等级×1 的数值 |
| 知识 2 | 道具知识 | 买武具、道具时增加该技能等级×3%的价格 |
| 知识 2 | 生物学 | HP 增加该技能等级×10 的平方的数值 |
| 知识 3 | 精神学 | MP 增加该技能×5 的数值 |
| 知识 3 | 妖精论 | INT 增加该技能等级×2 的数值 |
| 知识 3 | ピエテイ | 技能等级升级基本能力值随机增加 |
| 感觉 1 | 美的感觉 | アート、细工技能 |
| 感觉 1 | 忍耐 | CON 增加该技能等级×2 的数值 |
| 感觉 1 | 目利き | 食物的 HP、MP 回复量上升 |
| 感觉 1 | 度胸 | ピックポケット必要技能 |
| 感觉 2 | 根性 | 技能上升时所需的 SP 减少（非常重要的技能） |
| 感觉 2 | 危险预知 | STM 增加该技能等级×3 的数值 |
| 感觉 2 | 游び心 | 技能等级升级获得金钱 |
| 感觉 2 | ポ-カ-フエイス | GUT 增加该技能等级×3 的数值 |

| | | |
|---|---|---|
| 感觉3 | 努力 | 角色升级时所需的经验值减少 |
| | 电波 | 技能等级升级时随机得到道具 |
| | 机能美 | STR、INT、AGL、DEX 增加该技能等级×6 的数值 |
| 技术1 | デッサン | アート必要技能 |
| | 包丁 | STR 增加该技能等级×10 的数值 |
| | 口笛 | ファミリア必要技能 |
| | コピー | 复制必要技能 |
| 技术2 | クラフト | AGL 增加该技能等级×1 的数值 |
| | 文笔 | DEX 增加该技能等级×1 的数值 |
| | 调教 | ファミリア必要技能 |
| | 机械知识 | マシーナリー必要技能 |
| 技术3 | 演奏 | AGL 增加该技能等级×1 的数值 |
| | キャスト | DEX 增加该技能等级×2 的数值 |
| | 科学技术 | STR 增加该技能等级×10 的数值 |
| | 机械操作 | マシーナリー必要技能 |
| 战斗1 | 联气 | 战斗中一定机率增加攻击力 |
| | 急所狙い | 战斗中一定机率无视敌防御伤害 |
| | 气功 | 战斗中一定机率增加防御力 |
| | トランス | 战斗中一定机率增加魔力 |
| 战斗2 | はやて | 战斗中一定机率瞬移到敌人附近 |
| | 受け留し | 战斗中一定机率回避敌人攻击 |
| | 身体感觉 | 战斗中气绝时间缩短 |
| | リキャスト | 再次咏唱纹章术的时间减少 |
| 战斗3 | フェイント | 攻击时一定机率攻击命中 |
| | カウンター | 防御时一定机率反击敌人攻击 |
| | 早口 | 减少纹章术的咏唱时间 |
| | 集中 | 受到攻击时咏唱中的纹章术不会打断 |
| 其它 | めくり | 战斗中一定机率绕到敌人身后 |

## 心得

1 强烈推荐习得根性，努力，尽快提升等级，最好一直升到 LV10

2 根据角色特点提升人物能力，近战型角色推荐习得增加 STR、CON、HP，魔法型角色提升 INT

3 战斗技能也要根据角色特点习得，近战型角色推荐习得はやて、急所狙い、联气，魔法型角色习得早口、身体感觉、リキャスト

## 组合特技

习得特定的技能后，就能习得组合特技，例如学到了デッサン、美的感觉就能学到アート，组合特技可以鉴定道具，制作武器、防具、做料理等等。

## 特技等级升级公式

道具知识
矿物学 [illegible]
药草学 [illegible]

升级

**方式一**

道具知识 [illegible]
矿物学 [illegible]
药草学 [illegible]

**方式二**

道具知识 [illegible]
矿物学 [illegible]
药草学 [illegible]

升级等级合计值(9)÷技能数(3)= 特技升级数(3)

特技 鉴定 LV3

## 道具特技アイテムクリエーション 详解

★为实用度

| 特技名称 | アート |
|---|---|
| 所需技能 | デッサン、美的感觉 |
| 效果 | 用マヅックカンバス或マヅカルクレイ做艺术品 |
| 提高成功率道具 | グラフイックツール |

[illegible]

**CHECK 最早入手攻击力 1100 武器的方法**

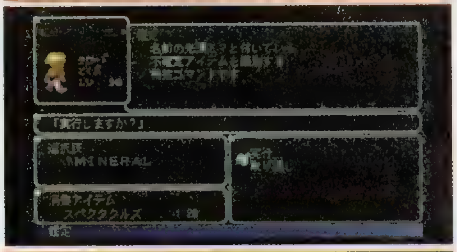
由于“玉手箱”和“ファウンテインガード”一定几率可以开出攻击力 1100 的武器マーヴィエルソード，先到港斤入手マジカルクレイ，在获得技能特技后，复制值在 30 以上后，就可以大规模复制“玉手箱”和“ファウンテインガード”，运气好的话就能尽早获得这把 1100 的武器。

| 特技名称 | カスタマイズ ★★ |
|---|---|
| 所需技能 | クラフト、キャスト、机能美 |
| 效果 | 用各种矿石对武器进行改造 |
| 提高成功率道具 | マジカルラスプ |

[illegible]

| 特技名称 | 鉴定 ★★ |
|---|---|
| 所需技能 | 道具知识、矿物学、药草学 |
| 效果 | 识别带“? ”的武器、防具、装饰品 |
| 提高成功率道具 | 元素分析器 |

[illegible]




| 鉴定素材 | 鉴定后道具 |
|---|---|
| ? BOOK | レオン的武器、信件 |
| ? FOOD | 食物 |
| ? GUARD | 防具 |
| ? HERB | 药草 |
| ? ITEM | 战斗用回复道具 |
| ? JEWELRY | 装饰品 |
| ? MACHINE | プリシズ和オペラ的武器 |
| ? MINERAL | 矿石 |
| ? WEAPON | 武器 |

**CHECK 鉴定的成功率公式**

[(鉴定等级×5)+30]%

| 特技名称 | 细工 ★★ |
|---|---|
| 所需技能 | 矿物学、クラフト、美的感觉 |
| 效果 | 将矿石加工成装饰品 |
| 提高成功率道具 | はんだごて |

[illegible]

| 推荐合成装饰品 |
|---|
| シルバーアンク(光属性攻击转换 HP，按属性攻击无效) |
| シルバー |
| リバースドール(全属性伤害半减，战斗不能状态回复，复活时 99%几率毁坏) |
| ダイヤモンド |
| フェアリイリング(MP 减半) |
| グレーンベリル |
| リフレクションリング(MAG+6 受到纹章术伤害回复 HP，10%几率毁坏) |
| クリスタル |

| 特技名称 | 执笔 |
|---|---|
| 所需技能 | 文笔 |
| 效果 | 制作出技能书 |
| 提高成功率道具 | ベレー帽(需装备) |

[illegible]

### CHECK 10%几率做成レオン的武器

| 武器名称 | 所需条件 |
|---|---|
| 纹章学大事典 | 参考书、专门书、纹章术理论 |
| 纹章术理论 | 参考书、专门书 |
| 专门书 | 参考书 |

| | |
|---|---|
| 特技名称 | 调和 |
| 所需技能 | 生物学、药草学、精神学 |
| 效果 | 将两个药材调和成新药 |
| 提高成功率道具 | 减菌てぶくろ |

[illegible]

### CHECK 实用调和道具推荐

| | |
|---|---|
| 韦驮天软膏 | 全员移动速度增加 |
| ツインストニック | 使用者与主人公的爱情值和友情值交换 |
| 特效药 | 我方一人异常状态完全治愈 |
| ホーリィミスト | 全员60%HP回复 |
| フェアリィミスト | 战斗中,我方全员一定时间内MP消费不减 |

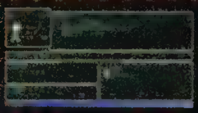
| | |
|---|---|
| 特技名称 | 调理 |
| 所需技能 | 包丁、レシピ、目利き |
| 效果 | 将食材加工成食品 |
| 提高成功率道具 | 万能包丁 |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 特技名称 | 炼金 ★★ |
| 所需技能 | 科学技术、矿物学、妖精论 |
| 效果 | 将アイアン炼成各种属性的矿石 |
| 提高成功率道具 | 三角フラスコ |

[illegible]

### CHECK ダイヤモンド和贤者の石的赚钱方法!



游戏中的赚钱方法有很多,最为有效率的就是利用炼金技能进行赚钱。按着クロス大陆为分割线,在クロス大陆以前先习得炼金技能。

### STEP1 快速习得技能炼金

在ハーリー町购入"感觉"和"根性"。"根性"提升到LV4时后,将矿物学提升到LV7、将科学技术提升到LV3,此时直接出现LV4的炼金术。

### STEP2 快速做成ダイヤモンド

先花200块购买アイアン,使用来LV4的炼金术16%几率做成卖出价值2250的"ダイヤモンド",这样买卖炼金10次至少会赚1600的金钱。

### STEP3 做成三角フラスコ

前往リンガ町,使用"マシーナリー"花1200购买マテリアルキット,做成的"元素分析器"(12000金)和"三角フラスコ"(12200)都可以高价卖出。

### STEP4 量产贤者の石进行买卖

入手"レザードフラスコ"后,花200块购买アイアン,一定几率做成25000的贤者の石,由于成功率比较低,推荐先唱女神光临的音乐。

| | |
|---|---|
| 特技名称 | サバイバル |
| 所需技能 | 药草学、忍耐 |
| 效果 | 大地图随机入手各种素材 |
| 提高成功率道具 | サバイバルキット |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 特技名称 | 复制 |
| 所需技能 | コピー |
| 效果 | 复制任何已有物品 |
| 提高成功率道具 | RIRICA |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 特技名称 | マツーナリー |
| 所需技能 | 机械知识、机械操作 |
| 效果 | 入手战斗用攻击道具及提升特技成功率的道具 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 特技名称 | オラクル |
| 所需技能 | 电波ピエティ、游び心 |
| 效果 | 获得游戏提示 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 特技名称 | 音乐 ★★★ |
| 所需技能 | 演奏、オタマジャクシ |
| 效果 | 作曲后用乐器演奏获得附加效果 |
| 提高成功率道具 | ミュージックツール |

[illegible]

| 乐器 | 曲名 | 效果 |
|---|---|---|
| ピアノ | 救いの歌 | HP、MP自动回复 |
| ピアノ | 祝福の歌 | 全参数上升 |
| チェンバロ | 精灵の舞 | DEX上升 |
| チェンバロ | 妖精の舞 | AGL上升 |
| 幻の三味线 | 苍き疾风 | 移动速度上升 |
| 幻の三味线 | 秘めたる力 | 最大HP、MP上升 |
| 白银のトランペット | 恶魔の旋律 | 演奏结束后强敌出现 |
| 白银のトランペット | 神々の旋律 | 即使没有角色拿手的技术也能成功 |
| ハーモニカ | 战いの调べ | 遇敌率上升 |
| ハーモニカ | 孤独の调べ | 遇敌率减少 |
| ライラ | 裁きのメロディ | 攻击力上升 |
| ライラ | 永远のメロディ | 防御力上升 |
| バイオリン | ヒーロー登场 | 演奏结束后敌人出现 |
| バイオリン | 女神光临 | 特技的成功率上升 |
| オルガン | 愈しの歌 | HP自动回复 |
| オルガン | 安らぎの歌 | MP自动回复 |

| | |
|---|---|
| 特技名称 | 修行 ★★★ |
| 所需技能 | 努力、根性、忍耐 |
| 效果 | 获得的经验值增加,但战斗时能力底下 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | スカウト |
|---|---|
| 所需技能 | 危险预知 |
| 效果 | 自由调整遇敌机率 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | ファミリア |
|---|---|
| 所需技能 | 口笛、调教 |
| 效果 | 在迷宫的深处让动物买道具 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | ピックポケット |
|---|---|
| 所需技能 | ポーカーフエイス、度胸 |
| 效果 | 按□无差别盗取 NPC 身上的道具 |
| 提高成功率道具 | 盗贼てぶくろ、マジシャンハンド（需装备） |

[illegible]

## 超级特技

| 特技名称 | マスターツエフ |
|---|---|
| 所需技能 | 调理、调和 |
| 效果 | 用两种食材做出高级料理 |
| 提高成功率道具 | 万能包丁 |

补充说明:料理的作用基本上为回复 HP 和 MP。

| 特技名称 | オーケストラ ★★★ |
|---|---|
| 所需技能 | 音乐、アート |
| 效果 | 同伴同时演奏乐曲 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | 开眼 ★★★ |
|---|---|
| 所需技能 | 修行、サバイバル |
| 效果 | 能获得更多的 SP |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | 出版 |
|---|---|
| 所需技能 | 执笔、マツーナリー |
| 效果 | 给同伴写书增加友好度，笔友? |
| 提高成功率道具 | エデイター |

[illegible]

| 特技名称 | なんでも鉴定だ! ★★ |
|---|---|
| 所需技能 | 鉴定、细工 |
| 效果 | 调节物品买卖的价格 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

| 特技名称 | ブラックスミス ★★★ |
|---|---|
| 所需技能 | カスタマイズ、炼金 |
| 效果 | 用矿石制造防具 |
| 提高成功率道具 | マジカルラスプ |

[illegible]

| 特技名称 | リバースサイド |
|---|---|
| 所需技能 | ピックポケット、复制 |
| 效果 | 制作特殊道具 |
| 提高成功率道具 | – |

[illegible]

## 天赋（タレント）

角色生下来就有的技能，天赋对某些特技有影响加成效果。例如有音感的角色，使用音乐特技时创造新曲的可能性就越高。

| 天赋 | 影响特技 |
|---|---|
| 味觉 | 调理 |
| 文才 | 执笔 |
| 音感 | 音乐 |
| オリジナリティ | カスタマイズ、细工 |
| 器用な指先 | 细工、マシーナリー |
| デザインセンス | マシーナリー、アート |
| リズム感 | 音乐的演奏 |
| 动物好き | ファミリア |
| 野生の勘 | スカウト |
| マナの祝福 | 炼金 |

## 开花

角色在使用特技时一定几率习得原本没有的天赋（タレント）叫做开花。

## 特技效果的组合方式

### 迷宫内推进型

| | |
|---|---|
| スカウト | 遇敌率降低 |
| 音乐 | 移动中 HP 回复 |
| ファミリア | 补充道具 |
| 调理 | 食物的回复量增加 |

### 角色成长型

| | |
|---|---|
| スカウト | 增加遇敌率 |
| 音乐 | 战斗能力提高 |
| 修行 | 获得经验值增加 |
| 开眼 | 大量获得 SP 值 |

### 增加装备

| | |
|---|---|
| 音乐 | 特技成功率提高 |
| 炼金 | 做成高价的矿石 |
| カスタマイズ | 做成强力武器 |
| ブラックスミス | 做成强力防具 |

## 角色篇

### 库罗德 C 凯尼

クロード C ケニー

CV:浪川大辅

“但是，现在我却在这里……”

银河联邦的士官，小小年纪就取得了少尉的头衔。但是由于身为提督的父亲过剩的期待以及周围过度的关注，而导致自己渐渐关闭了内心疏远了他人。现在正因为レナ相遇建立起自信心，开始相信自己的实力并且学会了反抗。

角色评论:男主角一向都是物理攻击系的。前期很强，后期就稍微没特色了点，那么就用装备堆出点特色好了。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| フェイズガン | 0 | – | – | 初期习得 |
| 空破斩 | 4 | 3 | 200 | 远距离、近距离两用 |
| 流星掌 | 7 | 7 | 300 | 远距离、近距离两用 |
| 兜割 | 9 | 13 | 260 | 跳到敌人头部攻击 |
| 活人剑 | 11 | 20 | 200 | HP 回复 |
| バーストナックル | 12 | 28 | 100 | 炎属性拳击 |
| 爆破斩 | 17 | 38 | 270 | 从地面上伸出岩石攻击 |
| 双破斩 | 15 | 45 | 160 | 用剑从上到下攻击 |
| 吼龙破 | 28 | 53 | 500 | 龙气攻击 |
| ソードボンバー | 32 | 62 | 450 | 发出岩块攻击 |
| 镜面刹 | 38 | 70 | 460 | 对敌人多段连斩 |

## 雷娜·琅弗奥德
レナ ランフォード

CV：水树奈奈

角色评价：女主角就是移动血瓶＋药瓶了。前期注意防御后期注意 MP 就可以了，后期和 BOSS 拉锯战之前注意下 MP 残余量。

| 纹章术 | 消费MP | 习得Lv | 属性 | 范围 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| ヒール | 3 | – | – | 单体 | HP 小回复 |
| アンチドート | 5 | 3 | – | 单体 | 解毒 |
| ブレス | 7 | 5 | – | 单体 | |
| ディープミスト | 11 | 8 | – | 全体 | 敌人命中率下降 |
| キュアライト | 11 | 10 | – | 单体 | HP 回復 |
| サイレンス | 14 | 12 | – | 全体 | 敌人的咒文封印 |
| レイ | 10 | 14 | 光 | 全体 | |
| フイクスクラウド | 12 | 18 | – | 全体 | 敌人气绝 |
| キュアオール | 18 | 20 | – | 全体 | HP 回復 |
| ディレイ | 18 | 22 | – | 单体 | 敌人移动速度下降 |
| ディスペル | 24 | 25 | – | 单体 | 状态异常恢复 |
| グラビディプレス | 24 | 28 | – | 复数 | |
| ライトクロス | 18 | 30 | 光 | 全体 | |
| プロテクション | 18 | 33 | – | 单体 | 防御力上升 |
| トラクタービーム | 22 | 36 | 星 | 复数 | |
| ヘイスト | 20 | 42 | – | 单体 | 移动速度上升 |
| グロース | 22 | 47 | – | 单体 | 攻击力上升 |
| フェアリーヒール | 30 | 52 | – | 单体 | HP 大回复 |
| アンチ | 40 | 54 | – | 全体 | 受咒文伤害 1/2 |
| レイズデッド | 45 | 60 | – | 单体 | 复活 |
| スターフレア | 26 | 63 | 光 | 全体 | レナ最強咒文 |
| フェアリーライト | 40 | 65 | – | 全体 | HP 大回复 |
| エンゼルフェザー | 30 | 72 | – | 单体 | 全参数上升 |

“我……究竟是谁……”

アーリア村的[illegible]少女。因为有与其[illegible]众不同的治愈能力所以对自己的出生非常执着。缠住クロード带她去寻找自己的生母。在寻找的过程中，自己因为经历了各种各样的事情而变得成熟起来，并且寻找到了比“妈妈的存在”更加重要的东西。

## 塞利努·朱雷斯
セリーヌ ジュレス　　CV：中岛沙树

角色介绍：高傲的御姐，魔法主要是攻击系。拥有最强咒文，不过后期魔法师实在不好用，所以不知道有多少人会去学习这个。

| 纹章术 | 消费MP | 习得Lv | 属性 | 范围 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイアボルト | 2 | – | 火 | 单体 | |
| ウインドブレイド | 2 | – | 风 | 单体 | |
| サンダーボルト | 4 | – | 雷 | 单体 | |
| レイ | 10 | 9 | 光 | 全体 | |
| エナジーアロー | 17 | 12 | 负 | 单体 | |
| フォーゲット | 10 | 15 | – | 单体 | 敌人咒文封印 |
| スターライト | 10 | 17 | 星 | 全体 | |
| リフレクション | 8 | 19 | – | 单体 | 防御力上升 |
| ロストメンタル | 1 | 22 | 负 | 单体 | 敌人 MP 吸收 |
| ニュートラル | 17 | 27 | – | 单体 | 同伴特殊效果解除 |
| ブレス | 18 | 28 | – | 单体 | 命中率上升 |
| サンダーストーム | 28 | 31 | 雷 | 全体 | |
| イラプション | 30 | 34 | 火 | 复数 | |
| カース | 20 | 39 | – | 单体 | 敌人特殊效果解除 |
| ルナライト | 38 | 43 | 光 | 全体 | |
| サザンクロス | 42 | 49 | 星 | 全体 | |
| サンダークラウド | 40 | 55 | 雷 | 全体 | |
| アンチ | 40 | 59 | – | 全体 | 受咒文伤害 1/2 |
| エクスプロード | 54 | 66 | 火 | 全体 | |
| エンゼルフェザー | 30 | 76 | – | 单体 | 全参数上升 |
| メテオスオーム | 82 | – | 星 | 全体 | 最強咒文,在试炼の洞窟习得 |

“想卖创伤的话，可是要让对方来选择接受不接受。本来，身体里记忆的创伤就是非常麻烦的东西！”

喜欢美色、金钱、修行与寻宝的少女术师。喜欢暴露的服饰，自尊心很强，但是也有温柔的一面。与クロード等人一起去探宝，之后便一起加入了旅行。是个行事果断，敢爱敢恨的强气女性。

## 阿修特 安卡斯
アシュト アンカース　　CV：石田彰

“我与大家在一起的理由，除了这个没有其他的了。”

天生就十分懦弱，喜欢大呼“我真是不幸”的被双头龙附身的青年剑士。虽然性格不让人放心但是剑术却是一流、与クロード等人一起旅行的目的是为了去掉背上的龙，但是到了将要去除的时候却又心软了。可见其实是个非常心地善良的人

角色评论：搞笑角色，至于背上的龙就仁者见仁智者见智了。技术角色，本身攻击力不高，ト ラゴンブレス比较好用。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| ツインスタップ | 4 | – | 100 | 连续突击 |
| クロスラッシュ | 8 | – | 100 | 十字斩 |
| リーフスラッシュ | 19 | – | 200 | 瞬间移动到敌人附近发动斩击 |
| ノーザンクロス | 9 | 18 | 200 | 用冰块攻击敌人 |
| ピアシングソード | 12 | 22 | 130 | 将两手的剑投向敌人 |
| ハリケーンスラッシュ | 16 | 45 | 200 | 卷起台风攻击 |
| デッドトライアングル | 19 | 53 | – | 封印敌人的运动攻击 |
| ドラゴンブレス | 28 | 64 | 140 | ギョロ和ウルルン的气息攻击 |
| ソードダンス | 32 | 70 | 400 | 对敌人发动连续斩 |
| トライエース | 45 | – | 140 | 用トライエース的力量发动全体攻擊 |

## 普利西斯 F 诺依曼
プリシス F ノイマン　　CV：钉宫理惠

“如果觉得无人君很有趣的话，就肯定和我和的来哦！”

喜欢甜食和发明的少女。性格开朗经历旺盛好奇心也强，一般时候是在与父亲一起研究开发自制机器人无人君 1 号、无人君 2 号。无人君暴走的时候，与クロード等人因为偶然的机会在大街上相遇，之后便一起开始了冒险。

角色评论：敏捷系的角色，攻击防御都不高但是闪躲率特别高，缺点就是单回攻击次数少造成的硬直少。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| ロケットぱーんち | 4 | – | 120 | 发射机械拳攻击 |
| ほっぷすてっぷ | 5 | – | 140 | 跳到敌人附近攻击 |
| モール | 7 | 17 | 100 | 从土中攻击敌人 |
| えーい、やあっ | 8 | 25 | 220 | 将无人君 1 号投向敌人攻击 |
| パラボラビーム | 12 | 38 | 240 | 伸出天线攻击 |
| ぽかぽかアタック | 15 | 48 | 510 | 挥舞锤子攻击 |
| ブラッディマリー | 32 | 57 | 360 | 乘坐无人君攻击 |
| 无人くんスーパービーム | 24 | – | 120 | 用无人君的超大激光攻击 |
| ほろほろグラフ | 20 | – | 130 | アシュトン的ソードダンス制作的技能。 |
| バーリヤ | 28 | – | 200 | 无人君的范围投掷攻击 |

## 波曼 金

ボーマン ジーン

CV:藤原启治

“如果世界得病了的话，就需要为他治疗的医生吧？”

与妻子一起在小镇里经营着药店。作为药剂师才华横溢，遇到事情喜欢打破沙锅问到底。练习武术并且腕力惊人。クロード等人为了得到他的帮助而为他去采药，之后他便加入了“治愈”这个世界的队伍。

角色评论：白大褂大叔，喜欢的可以收了。虽然大叔我武器是拳套，但是大叔的攻击方式就是丢药包，造成的硬直比较大，群殴时适用，不过攻击力不高。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 气功击 | 4 | - | 200 | 提出气连续攻击 |
| 毒气弹 | 5 | - | 250 | 投掷毒药攻击 |
| 首枷 | 6 | - | 380 | 跳到敌人头上突击 |
| 朱雀双爪击 | 10 | - | 400 | 炎属性攻击 |
| 秘仙丹 | 8 | 28 | - | HP 回复 |
| 死方阵 | 13 | 35 | 100 | 出现分身攻击 |
| 旋风掌 | 15 | 43 | 400 | 把敌人吹飞 |
| 炸裂掌 | 28 | 51 | 200 | 拳击 |
| 破碎弹 | 20 | 66 | 200 | 投掷炸弹。炎属性 |
| 樱花连击 | 36 | 74 | 250 | 用身体连续攻击 |

## 雷昂 D 盖斯提

レオン D S ゲーステ

CV：小林由美子

“交给我的话就很简单啦！因为我是天才嘛！”

头脑非常优秀的 12 岁少年，是王立纹章兵器研究开发项目的负责人。因为年龄与智龄相差实在太大，于是就有养成了恋母情节——对着母亲撒娇，但是面对其他人就一副高高在上的样子。与クロード相遇之后，渐渐敞开了心扉。不过 12 岁的依旧还是孩子。

角色评论：男主路线专有角色，傲娇正太一只。侧重水系魔法，不过后期魔法攻击力实在太低了，而面对强敌咏唱又容易被中断……

| 纹章术 | 消费MP | 习得Lv | 属性 | 范围 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイスニードル | 2 | - | 水 | 单体 | |
| ウーンズ | 4 | - | 暗 | 单体 | |
| シャドウボルト | 7 | - | 暗 | 单体 | |
| アシッドレイン | 7 | - | - | 全体 | 敌人防御力下降 |
| ディープミスト | 11 | - | - | 全体 | 敌人命中率下降 |
| ブラックセイバー | 14 | - | 暗 | 复数 | |
| ディープフリーズ | 15 | - | 水 | 复数 | |
| ワードオブデス | 18 | - | - | 单体 | 即死攻击 |
| プロテクション | 18 | 32 | - | 单体 | 防御力上升 |
| スターライト | 10 | 34 | 星 | 全体 | |
| ディレイ | 18 | 36 | - | 单体 | 敌人移动速度下降 |
| シャドウフレア | 32 | 39 | 暗 | 全体 | |
| ヘイスト | 20 | 42 | - | 单体 | 移动速度上升 |
| グロース | 22 | 50 | - | 单体 | 攻击力上升 |
| ノア | 35 | 54 | 水 | 全体 | |
| グレイムリンレアー | 26 | 60 | - | 全体 | |
| デモンズゲート | 37 | 66 | - | 全体 | |
| ダークサークル | 65 | 78 | - | 全体 | 敌人 HP 在 1/4 以下时即死 |
| エクスティンクション | 90 | - | - | 全体 | 在试炼の洞窟习得 |

## 迪亚斯 弗拉克

ディアス フラック

CV:杉田智和

“我所拥有的强大，是为了保护我自己。”

レナ的青梅竹马。因为父母和妹妹被强盗杀死而只有自己一个人活下来的事实感到十分的内疚。于是为了变强而四处云游，成为一名流浪剑士。完全不相信他人，但是有被讴歌成最强剑士的实力。由于与クロード相遇与共处，他也渐渐摆脱了心理阴影而渐渐奏响光明。

角色评论：传说中比主角拉风的配角。注意他是女主路线才能收的，用的男主角的玩家就放弃吧，距离产生美，速度相对较快，技能也还不错。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 空破斩 | 4 | - | - | 远距离、近距离两用 |
| ケイオスソード | 5 | - | 120 | 远距离、近距离两用 |
| クロスウエイブ | 8 | - | 120 | 十字斩 |
| 胧 | 10 | - | 130 | 戳住敌人，把敌人举起 |
| 疾风突 | 10 | 40 | 130 | 用剑突击 |
| 弧月闪 | 13 | 48 | 100 | 三日月的冲击波攻擊 |
| 凤吼破 | 16 | 56 | 100 | 凤凰形战气攻擊 |
| 圆月斬 | 25 | 63 | 100 | 剑尖划出弧线攻击 |
| 梦幻 | 21 | 70 | 420 | 快速二段击 |
| 朱雀冲击破 | 30 | 78 | 200 | 炎属性攻击 |

## 欧贝拉 布库托那

オペラ ベクトナ

CV:田中敦子

“你们，看到头上长三只眼睛的男人了么？”

银河联邦所属行星国家“テトランジエネシス”追逐エルネスト而来到这里的贵族千金。有像名门千金不可一世的一面，也意外的有热情的一面。在追逐エルネスト的路途中与クロード等人相遇，在困扰的时候出手相助

角色评论：角色是和冲突アシュトン和他的男同胞有联系的。注意要收的话千万不要听取双头龙的消息。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| フレイムランチャー | 7 | - | 200 | 根据距离变化的火焰攻击。炎属性 |
| フォトンプリズン | 10 | - | 270 | 敌人行动停止 |
| αオンワン | 23 | 24 | 440 | 发射无数追跡弹 |
| スプレッドレイ | 16 | 34 | 540 | 跳起后连续射击 |
| コールドウインド | 25 | 41 | 300 | 前方发射冰光束。水属性 |
| グラビティシエル | 20 | 54 | - | 一定范围攻击。暗属性 |
| ライトニングブレット | 20 | 69 | 200 | 根据距离变化的电击攻击。雷属性 |
| レーザービット | 8 | - | 300 | 利用镜子攻击 |
| ヒールスター | 9 | - | - | 用特殊光线是我方全员的 HP 回复 |
| ハイパーランチャー | 34 | - | 500 | 强力的激光攻击 |

## 艾尔奈西斯 雷怀德

エルネスト レヴィード　　CV:东地宏树

"哦？作为研究材料的话,貌似很有趣的样子。"

是从行星国家"テトラシジエネシス"远道而来的冒险家兼考古学者。好奇心十分旺盛,一边挖掘古代遗迹一边寻求着真实。本是为了考古而降落在这里,但是却发生了差错,将自己陷入了窘境。于是他向クロード等人寻求帮助。

角色评论:一个是中远距离这个就是近身物理攻击了。注意他和オペラ在队列的话在隐藏迷宫有 500 防御的装备可以拿。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| ディメンジョンウイップ | 5 | – | 240 | 用鞭子瞬间移动攻击 |
| スパイラルウイップ | 7 | – | – | 回转鞭子攻击 |
| アークアタック | 7 | 32 | 200 | 跳跃踢 |
| サラウンドウイップ | 10 | 41 | 120 | 用鞭子在前方连续攻击 |
| クラウドダスト | 18 | 49 | 100 | 回避率上升 |
| ブロークンハート | 17 | 58 | 200 | 用有刺的鞭子攻击 |
| サンダーウイップ | 22 | 65 | 200 | 从鞭子发出的电击攻击。雷属性 |
| ソニックウイップ | 25 | 73 | 100 | 真空波攻击 |

## 千里 马提森/琪萨托 马提森

(这个名字是日文的,外国人没叫这个的吧？是日语的话就是千里,要是遵照外国的就是琪萨托)

チサト マディソン　　CV:大浦冬华

"切,再早点的话,明明就可以成为头条的呢……"

有调查报道真相的使命感、即使危险重重也能义无反顾调查真相的新锐热血记者。擅长神宫流体术,尤其是近身格斗术。因为追查某一件事件与クロード等人相遇之后便一起行动。不过那个冒失的性格实在让人汗颜……

角色评论:用防狼电棒的角色。很容易无血而死,不过喜欢 KUSO 的玩家还是可以选择下她的。

| 必杀技 | 消费MP | 习得Lv | 熟练度 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 眦车 | 5 | – | 240 | 回转攻击 |
| バーニングカーズ | 7 | – | 200 | 投掷名片 |
| 旋风 | 12 | – | 200 | 连续踢 |
| 10万ボルト | 15 | 44 | 200 | 在前方发生电磁波攻击。雷属性 |
| フレイムスロアー | 16 | 53 | 200 | 火炎放射攻擊。炎属性 |
| 升龙 | 13 | 62 | 200 | 连续打击攻击 |
| チアーガス | 25 | 68 | – | 发射催泪瓦斯 |
| プレパレショーン | 16 | 76 | 240 | 到敌人头上降下导弹 |

## 诺埃尔 查德拉

ノエル チャンドラー

CV:水岛大宙

"活着是为了活的自由,而不是为了战斗,不是么？"

稀少动物保护区的管理员,保护着许多动物的同时也是名动物学者。脸上一直都挂着微笑。不仅仅是面对动物,与周边的居民待人接物也很稳重的和蔼青年。他为周围的居民与外面世界的变化而烦恼。在保护区与クロード等人相遇,并决定为了动物们暂时出去旅行。

| 纹章术 | 消费MP | 习得Lv | 属性 | 范围 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| ロストメンタル | 1 | – | 负 | 单体 | 敌人MP吸收 |
| ウインドブレイド | 2 | – | 风 | 单体 | |
| ヒール | 3 | – | – | 单体 | HP小回复 |
| グレイブ | 4 | – | 地 | 单体 | |
| テタナスウインド | 10 | – | 暗 | 单体 | 追加毒攻击 |
| ソニックセイバー | 11 | – | 风 | 复数 | |
| キュアライト | 11 | – | – | 单体 | HP回复 |
| アースグレイブ | 16 | – | 地 | 全体 | |
| エナジーアロー | 17 | – | 负 | 单体 | |
| マグナムトルネード | 18 | – | 风 | [illegible] | |
| キュアオール | 18 | 41 | – | 全体 | HP回复 |
| サイレンス | 14 | 41 | – | 全体 | 敌人咒文封印 |
| ニュートラル | 17 | 45 | – | 单体 | 同伴特殊效果解除 |
| ブラッドスキュラー | 12 | 49 | 负 | 单体 | |
| フェーン | 25 | 52 | 风 | 全体 | |
| フェアリーヒール | 30 | 55 | – | 单体 | HP大回复 |
| ディスペル | 24 | 60 | – | 单体 | 状态异常回复 |
| カース | 20 | 66 | – | 单体 | 敌人特殊效果解除 |
| ブレス | 18 | 72 | – | 单体 | 命中率上升 |
| フェアリーライト | 40 | 77 | – | 全体 | HP大回复 |
| アースクエイク | 65 | 82 | 地 | 全体 | |

角色评论:狗耳朵邻家大哥。是个稍微有点自卫能力的魔法师,攻击系的魔法都不强,治愈系的也不如女主角。要不要还是看个人喜好。

## 宾亚特

CV:半场友惠

ウェルチ ビンヤート

"现在的主角是我，我按照规则做事那不是理所当然的么？"

平时拿着一根巨大的手指棒子，喜欢有派头的装束。自称造物主本体,还说:"能制作各种各样有用的道具",但是详细情况不明。半路强迫クロード让她加入一起队伍。

角色评论:持有高开花率的角色,幸运值非常高,主要的作用是用来偷取敌人的道具。

| 纹章术 | 消费MP | 习得Lv | 属性 | 范围 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビンタ | 6 | 初期 | – | 单体 | 3连击 |
| でこぴん | 6 | 初期 | – | 单体 | 弹指攻击 |
| 左手の法则 | 10 | 初期 | 地 | 单体 | 普通攻击 |
| ぐるぐる | 10 | 初期 | – | 单体 | 使敌人眩晕 |
| あっちむいてホイ | 12 | 初期 | – | 单体 | 改变敌人的移动方向 |
| 怒りの铁拳 | 16 | 37 | – | 单体 | 远距离攻击,熟练度高伤害高 |
| 连续ビンタ | 28 | 53 | – | 单体 | 连续 5HIT 攻击 |
| ぴぴぴぴぴん | 28 | 73 | – | 单体 | 远距离连续 5HIT 攻击 |
| 大地の怒り | 28 | PA入手 | 地 | 全体 | 砸向地面造成冲击波 |
| にーべるんなんとかー | 55 | 使用神々の纹章 | – | 全体 | 北欧女神决定技,最强技能 |

# 星海2流程攻略+剧情小说

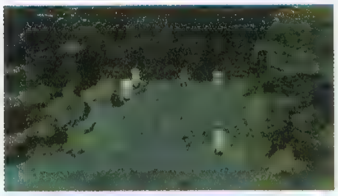
## 第一部分

### 男主角路线

#### 惑星ミロキニア

得到必杀技フェイズガン。

调查门旁会发光的机关。



有记录点，来到深处发生剧情。

#### 神护の森

向前走，此时可打开菜单，发生战斗，用三次必杀技便可胜利（注意：普通攻击无效）。

| BOSS ガーク | | |
|---|---|---|
| HP2000 | MP0 | 属性无 |

来到下一场景，发生剧情。

### 女主角路线

#### アーリア村

有记录点，来到深处发生剧情。

在村子里逛一下，一共有七个宝箱，レナの部屋×1，杂货店门口×3，民房×1，两夫妇所在的民房二楼×2。

与全村的村民对话后出村，在神护の森遇见男主角（クロード）发生剧情。

### 男主角路线

#### アーリア村

可在村子里四处转转，之后到レナ家。

クロード和レナ去每个屋子一遍后回到レナ家。

在村长レジス家休息后下楼，レジス给クロード武器ロングソード。

向下来到神护の森，到深处遇见レナ发生剧情。

回村子，出村向北走来到サルバの町。

### 女主角路线

将クロード带回家后发生剧情。

来到村长家发生剧情，结束后回家。

第二天只身一人来到神护の森，发生レナ回忆过去的剧情。

在村口遇上サルバ町的アレン，并被强行带走。

**CHECK1** 目前商店不开放

**CHECK2** 男主角路线路线现在レナの部屋还不能进去，自然宝箱也不能拿了

**入手道具**
ブルーベリィ、ローズヒップ、レザーアーマー、200フォル、リザレクトボトル、いちごジャム、ロングソード

### 男主角路线

#### サルバの町

到アレンの屋敷与一楼执事对话后出来发生剧情。

出町回アーリア村。

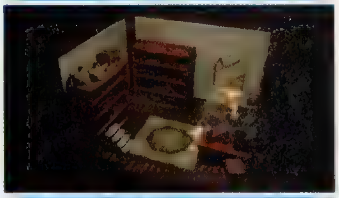
**入手道具**
ヘビーリング、肖像画B

#### アーリア村

出村回到サルバの町。

#### サルバの町

到アレンの屋敷，在一楼右侧房间内发现レナの发饰り，调查右上角的机关打开暗道。



进坑道，到深处有记录点，进入右侧房间发生BOSS战。

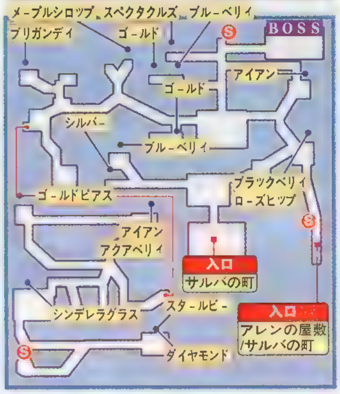
### 女主角路线

#### アレンの屋敷

剧情过后获得自由，先在别墅里转转有宝箱（ヘビーリング、肖像画B）

来到右边的房间与屋内的人对话后得知在一楼右边的烛台会出现坑道。

#### サルバ坑道




来到深处后见到アレン发生剧情，然后接下来要做的就是等待クロード前来。

クロード到来与アレン发生剧情后进行战斗。

| BOSS アレン | | |
|---|---|---|
| HP:500 | 弱点:光 | 耐:暗 |

### 共同路线

出村回到サルバの町。

**CHECK2** 在坑道中会路过龙の巢，现在还不能进去，是入手队友的支线。

**CHECK2** 在这里要注意刚开始的战斗不要冲的太猛，女主角路线角的攻击力有限，在等级升上去后就可以放开手脚打了。

**入手道具**

ローズヒップ、ブラックベリィ、アイアン、スペクタクルズ、シルバー、ブルーベリィ×2、ゴールド×2

## 男主角路线

### アーリア村

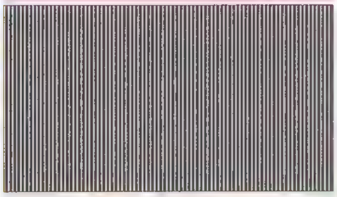
来到村长レジス家。

到桥上遇见レナ发生剧情。

PA 来到レナ家二楼レナの部屋(先前不能拿的宝箱现在可以了，ブラックベリィ)发生剧情，选择"昔のことって?"可听到一些关于レナ过去的事情。

### サルバの町

PA 来到仓库前与レナ对话回忆关于自己父亲的事，控制クロード离开制御室，看得出クロード并不太愿意回忆这些事。



## 女主角路线

### アーリア村

在レナ的家中与母亲对话。

离开家到教堂所在的场景。

在桥上看见クロード，发生剧情。

## 共同路线

出村向北走穿过サルバの町到クロス城下町。

**CHECK1**:在前往クロス城的路上会路过サルバ町进村子的武器店内会发现一个宝箱

## 共同路线

### クロス城下町

来到左上角宿屋休息。

去クロス城和左边受付对话申请晋见クロス王。

先去城内搜刮一下宝箱，过段时间后和一楼正门的士兵对话晋见クロス王。

把每个选项都选一遍后得到600フォル、通行证。

回到城下町，在中央广场上遇到セリーヌ，剧情后选择"わかりました、行きましょう"セリーヌ临时加入，得到宝の地图。

出城向东北走来到クロス洞穴。

**入手道具**

ウッドシールド、レザーヘルム、500フォル、600フォル、通行证。

## 男主角路线

PA1 来到中央广场右侧街上遇到レナ和セリーヌ，对话后选择"2人に近づいて、话に加わる"，再选择"ふ~ん。それならいいや"，之后和レナ对话三次。

PA2 去中央广场右上角的教堂，与レナ对话，选择"ぼくもこんな所で结婚式を挙げられたらな"。

重要PA（共同）来到通往クロス城的道路时会遇到三眼族，如果以后想要オペラ和エルネスト加入，这个PA就一定要完成。

# 星海传说2剧情小说

## 第一章

**译名对照**

人物名:

クロード 库罗德 C 凯尼

レナ ランフォード 雷娜·朗佛德

ロニキス·J·ケニー 罗尼吉尔·J·凯尼

アレン 亚连

塞西尔 塞西尔

フィリア 菲莉娅

ガブリエル 加布里埃尔

物名:

ソーサリーグローブ 索萨里库罗布

カルナス 卡鲁那斯

地名:

ネーデ 奈迪

未开发行星ロ－ク异变的20年后……

宇宙历345年，在解决未开发行星ロ－ク所发生的迷之病毒事件之后，仅38岁的ロニキス·J·ケニー作为解决这一事件的英雄而被升为提督。

我，被谁都尊敬那样的父亲。

但是，我就是我。

我不是地球联邦的英雄的人偶。

但是，我现在却在"这里"。

掏出通讯器，按下开关，但是听筒里传来了依旧是那句"寻找不到讯号"。

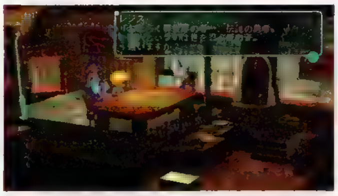
库罗德叹了一口气，望着酱紫色的夜空，似乎是在追忆什么。

自己究竟来这里多久了呢？他想数数看，却怎么也数不清楚。刚刚来到这里的时候，虽然说不上与这里格格不入，但也有着些许不协调。但是现在，似乎是已经融入了这里的世界一样，成为了这里的一份子。即使穿着与这里不同，所知道知识与这里不同，但却毫无障碍的存在在这片未开发的星球上。

勇者大人——

第一次听到这个称谓的时候，库罗德吓了一大跳。面前已经是满脸皱纹的爷爷竟然会如此称呼自己，性格一直有些懦弱的库罗德觉得自己经受不起。

"或许您是为了救助我们才从异世界来到这里的勇者大人吧！"



肯定是哪里弄错了！

库罗德只是因为事故而偶尔来到这里的，所以肯定是哪里弄错了。

"当我们受到威胁之时，来自异世界的勇者大人就会出现。他佩戴着光之剑，拯救了众人。你身着异服，又带着光之剑，已经不需要其它的理由了吧！"

不是的，我没有什么光之剑

"怎么会呢？你救我的时候所用的武器，不是会发出耀眼夺目的光辉的么？"

对面的少女，眼睛里有些雾水般的迷离，苍蓝的瞳孔中包含着不可相信，以及好像被背叛了之后的委屈。

库罗德低下头，自己确实是有可以发光的武器，但是并不是什么"光之剑"。

所以，肯定是哪里弄错了，自己并不是什么勇者大人

自己从小开始，做什么都好像没有什么天赋。要是被丢到人海之中，那就只能被人推来搡去，无法立足。这样的自己又怎么可能是勇者呢？要说是勇者的话，比起自己这样平凡的人类，还是其他星球上有各种各样特殊能力的行星人更加适合吧。

"你为什么要这么说呢？"少女捂住了自己嘴，眼眶有些向中间挤，而眼角隐约间有些泪珠凝聚着的样子。

她是觉得自己被背叛了么？库罗德的心一阴。

被背叛的应该是我这一边吧？本以为是雷娜善良天真所以把自己接回来如此款待。到头来居然是因为自己是"勇者大人"？看来那张无邪远离世俗的脸孔下面也还是和其他人一样。

对，哪里的人都一样。

在地球的时候，因为我是大英雄ロニキス·J·ケニー的独生子，所以大家都对我笑脸相迎。而这次又是升级版本了么？勇者大人？

我不是父亲的人偶，更不会是你们的人偶！

库罗德按摩着太阳穴，想起刚刚来这里时候发声的事情，不禁又头痛了起来。当时真是太冲动了，理智的想想自己真不是大勇者的话，这个可是耽误了这里的人啊！

库罗德至今不觉得自己有那种"勇者之力"，但是听说了这个星球的异变，所以想调查看看，或许能找到回地球的方法。只是这样？

大概只是这样。

库罗德收起了通讯器。总之，现在也只能先这样了。

"雷娜！"

现在已经是准备启程的时候了，但是库罗德却没有看到雷娜跟上来。无奈之下只能去城里面找，结果却发现雷娜在教堂里发呆。

"啊…库罗德啊……"雷娜有些迟钝的转过头，眼神有些空洞，但是呆呆的样子非常的可爱。

"怎么了，站在这里发呆。"

雷娜有些扭捏，她低下头，脸上淡淡地染上了点红晕。对了几下手指，之后，她定了定神，之后用她那红晕还没完全褪去的脸对着库罗德，笑着说"…恩…说了你别笑我呀……我是在想，要是以后什么时候我也能在这里跟心上人举婚礼该多好呀！"

窗子的外面，几只鸟飞过，教堂的彩色玻璃上掠过几个黑影，令室内的光线亮度变化了几秒。但是这并没有影响到库罗德视线的焦点，他的视线依旧落在仰着头笑着望着他的雷娜那红扑扑的小脸蛋上。

库罗德怔了几秒，喃喃自语一样的吐出了一句话：“诶……不过雷娜毕竟也是女孩子嘛……”

“毕竟!？”雷娜听后颜色大变，脸上的粉红也变成了通红。不过看那怒目圆睁的样子，应该是气出来的。

“啊…不…那个只是说话的修辞，并不是说雷娜不像女孩子什么的，不是这个意思啊……”库罗德有些抓狂了，他有生以来第一次觉得窝在人堆里不说话是多么的糟糕，这下子关键时刻就无言以对了。

“太过分了！”雷娜跺一脚，“库罗德！原来你一直是这么看我的！”

库罗德摆摆手：“所以说，不是这样的啦。”现在自己已经处于百口莫辩了的境地了呢。

“什么不是的!？反正我就是没女孩子样是吧。”

“才没有这种事情呢。雷娜已经很有女孩子样了啊。既开朗又活泼，还非常可爱啊。”

“是……是……反正我就是那种没有规矩、喜欢无理取闹的家伙，除了精力过剩以外就没有任何可取之处了呢！”

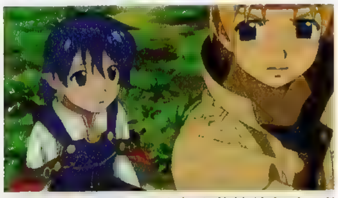
库罗德摸着自己的后脑勺：“不是说了么……真的不是这个意思……。”

看着雷娜气呼呼到连都鼓起来的样子，库罗德一边不断的道歉，一遍会心的笑了起来。

其实那个样子的雷娜，我也很喜欢哦。

回忆起来，究竟是什么时候开始喜欢雷娜的呢？大概是第一次见面的时候吧！

当时自己刚刚因为事故来到这个星球，非常的不安。而在自己迷茫的时候，雷娜“呀”的一声就跑到了自己面前。而紧随雷娜的，就是一只魔物。当时的自己不知道哪里来的勇气想都没想的站到了魔物与雷娜当中，掏出武器与之战斗。



现在想想，那是多么莽撞的行为，明明自己什么都不知道。

救下雷娜之后，我转过身子看着雷娜。当时的雷娜的眼神非常复杂，难以用单一的感情来概括。不过这个时候，我终于能仔细地观察下雷娜的相貌了，刚才实在太匆忙。

雷娜她的头发和眼睛都是蓝色的，而衣服同样是以蓝色为主。耳朵则是尖尖的妖精一样的耳朵，这个是其他行星并不罕见。耳后新月的发饰在阳光的照射下显得有些晃眼，不过正因如此眼前的画面变得有些如梦似幻。雷娜的身材比起地球联邦那些女性士官来说，实在是娇小了许多，所以现在蜷缩着的样子，让人十分有保护的欲望。

“呼……看样子是赶上了呢。”虽然面前的少女还是一副很害怕的样子，但是危险已经去除了。“你没事吧！刚才真是很危险。啊对了，我有些事情想问你……”

少女似有似无地轻微地出了声，但是听不清楚是什么。不过下一秒少女就浑身一惊，掉头就往前慌慌张张的跑去。

“啊！等一下！”我也跟着跑了出去。当时想，我从小到大接触的大部分都是男性而多为呆板的士官之类的人，并不擅长与异性交往啊……会不会因为太直接吓到她了？

以前在学校的时候，经常听同学抱怨什么“女人心海底针”之类的，对于这点因为体会过度了而对与异性深入交往有些抵触。话说我曾经唯一一次被女孩子告白的时候，就是以一句“库罗德你这个大笨蛋！”和一个巴掌收场的。从此之后就对女性敬而远之，不过好在士官内女性较少，而且都是性格直爽有些男性化的女性，交往还算合得来。话说回来，我这不是应该叫做“年龄等于光棍史”么？虽然一直没什么感觉，不过现在觉得非常的吃亏啊！可恶，要是是米歇尔前辈的话或许……

不过没跑几步路，少女就停下来了。她慢慢转过身，双手背在背后，低着头视线一直盯着地上不敢往我这边看。

“对不起，我前面突然跑开……”

“呃……没关系，那个……”被突然这么一说，我也很尴尬的不知道说什么好了。

因为刚刚来到这个世界，对一切都不怎么明了。有很多很多事情想问问她，但是话到了喉咙口却又说不出来了。这里是哪里？你是谁？你知道地球联邦么？……但是问出来的不会觉得很奇怪么？她会不会再逃走？总之现在的脑袋里嗡嗡的，心内有点急躁。

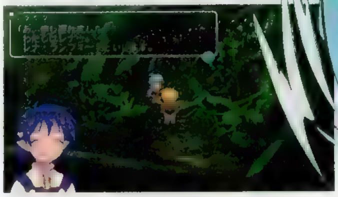
“恩，因为太突然了，我吓了一大跳。”

“呵呵，让你感到害怕了呢……”我摸摸后脑勺，气氛还是很尴尬。那个女孩子说的没错，我是个大笨蛋啊！快点说点什么！

“恩，真的很对不起，你明明都救了我……”说着，雷娜微微地鞠了躬。

“没关系，而且你也等我了。”我，弃权了。

“对了，自我介绍。”雷娜抬起头，微笑着说：“我叫雷娜，雷娜·朗佛德。”



“库罗德，库罗德 C 凯尼，请多多关照。”

“呵呵，也请你多多关照。不过话说起来，库罗德，你刚才想和我说什么来着？”

“对了！”怎么可以把重要的事情给忘记了！

“也不算什么大事情……话说，这里到底是哪里啊？”

听完我的话之后，雷娜先是迷茫了一下，不过后来的表情好像是在强忍住笑意一样。说的也是，哪有人不知道自己呆的地方是哪里的？除非是半路失忆的，不过那个只有电视剧里才有的吧，还是非常老套的情节……

于是，我就这样与雷娜相遇了。

之后雷娜就把我带到了她的村子里，还邀请我暂时住在她家。当时雷娜自告奋勇地说带我去参观村子的时候，我们曾在一个木匠的家里看见两个年纪很小的小孩。雷娜说这个家的大人因为要做个大工程去了隔壁的村子。两个孩子单独在这个家里难道不寂寞么？雷娜说，所以她才会尽可能的多和两个孩子说说话

我们刚刚进这家的时候，两个孩子很开心地叫了“雷娜姐姐”。就好像雷娜和他们是一家人一样，而且是最重要的大姐姐。而那个时候雷娜的笑容，我一生都不会忘记。

那样温柔的笑容，就好像妈妈的微笑，但是又有些许的不同。刚刚看见雷娜的时候，我就非常喜欢雷娜那双人类不可能有的蓝色眼瞳。就好像是最纯净的大海的结晶一样，看上去十分干净明亮，在转动的时候又十分有生气。看着雷娜的眼珠子，好像可以令人沉迷一样，可以让人不厌其烦地看着。而温柔的微笑着的时候的雷娜，慢慢地眨着那双眼睛，渐渐的似乎连人的思考能力都要夺取……

女神……大人？

我被自己恶心到了，觉得浑身发寒，从没想过自己的脑袋里会冒出这样一个词语来形容一个人。退散退散……

不过但是就是半天的时间，我从天堂坠入了地狱。

当知道雷娜原来是因为我是“勇者大人”才对我如此温柔的时候，真的是被打击到了。不过想想也是，像我这样长相平庸又说不来话的人，到底哪里值得人家女孩子对我这样好呢？但是看到雷娜还在进一步的否认“我不是英雄大人”这个事实的时候。我忽然产生了种厌恶感，厌恶一直以来那么对我的人，也厌恶这样的自己。

明明一直都坚定着，我就是我，和父亲一点关系都没有。但是却又一直那么关注外界的反应，明明都决定无视，但是每次听到类似的话语却又不禁怒火中烧。小的时候，还是会站起来反抗，所以架什么也都没少打过，可是后来渐渐发觉，那只会令他们变本加厉而已。

所以我学会了忍耐。忍住了好，接着只要静静的等待他们转移目标了。一开始是刻意的，久而久之就成了习惯。

所以我只是否定。可是内心又不由的一次再次落入了深渊，从小时候开始，这已经是第几次了？每次都认为是找到了能让自己“存在”的地方，但是总是在之后立刻被背叛。

这次也一样，所以我不应该呆在这里。

所以我要离开这里。

于是我拒绝了雷娜他们村长的邀请，独自踏上了寻找回去方法的路。经过一番调查之后我发现这里是不曾受过外界干扰的未开发行星……根本不存在“科学”之类的东西，那么和父亲联系也就成了不可能了。

当务之急是先找到一个能暂时容身的场所，库罗德回了村子，因为那里可以让他暂时安顿下来慢慢的调查。即使不是“英雄大人”那也是雷娜的救命恩人，应该会让他留下。

库罗德哼了一下，自己原来也是这样的人。

“你终于回来了！”刚刚回到村子，一群人就围上来，七嘴八舌的说起了事情。不过库罗德还是能听懂到底说了点什么。“雷娜被抓走了？”

亚连是从小和雷娜两小无猜青梅竹马的好朋友，这次不知道为什么突然过来不由分说就直接将雷娜掳走，说是要和雷娜结婚什么的。但是因为亚连是隔壁镇里的富豪，财大所以权大，村子里的人都不敢拿他怎么样。

“求求你了，救救雷娜吧！”雷娜母亲向前跨了几步，几乎要瘫倒下来了一样。

但是库罗德什么都听不到，周围的声音和景物都离他渐渐的远去了。

雷娜……被掳走……结婚？

雷娜要和别人结婚？

库罗德把一只手放在胸口。

这里好像有什么感情溢出来了？究竟是什么呢？悲伤？不安？愤怒？无奈？库罗德不明白。但是却有一个想法在脑袋里扩散开来……

“求求你……救救……雷娜吧……”

救救雷娜？

“恩，我知道了，我现在马上就去！”

对，要去救雷娜！虽然不知道为什么，但是库罗德并不想雷娜就这样和别人结婚。不然，他觉得自己之后一定会后悔。

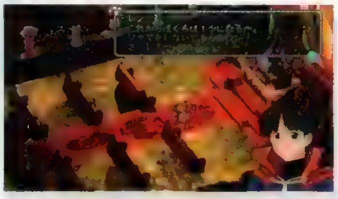
握着途中拣到的雷娜的新月发饰，库罗德找到了雷娜的所在。

那是一个位于地下的教堂。因为没有光所以需要灯来照明，而那光照在红色地毯和墙壁上，反倒让人有身处地下刑场的感觉。而在地毯尽头的祭坛上，雷娜正两手交叉在腹部，一动不动地躺在那里。好像睡美人一样，期待着她的王子来吻醒他。

“雷娜！”库罗德叫了她的名字，之后急忙的向前跑去。

“不要靠近这里！”祭坛后面的男人，对这往这里跑来的库罗德说。

“你是亚连么？你知道你在做什么么?！快放开雷娜！”库罗德停下来，手中紧紧地抓着雷娜的发饰。



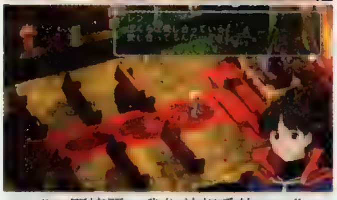
“不要！”男人展开双手，而红色披风也顺着男人的动作摆动，“我们正在进行神圣的婚礼。我们将合为一体，不要妨碍我们！”

库罗德将手中的发饰抓得更加紧了，当他跑到亚连的大屋里发现找不到雷娜人的时候，这个发饰出现在了地上。库罗德觉得这个是雷娜希望他赶快来救她的信号。

“来吧，雷娜！”男人低下头，看着不知何时已经被惊醒的少女，露出邪魅的笑。

“不要，”少女惊叫起来，身体也开始闪躲，“库罗德，救救我！”

“住手！你只是一厢情愿罢了！”



“一厢情愿？我们是相爱的……”

爱？

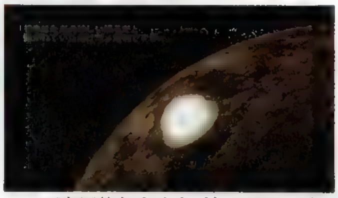
这次词似乎触动到了库罗德内心的什么东西。和雷娜相爱？库罗德看着亚连半疯癫的样子，好像领悟了点什么。

亚连的眼神越来越呆滞，雷娜一遍遍地呼唤着他的名字，他都没有反应。之后亚连好像机械一样，掏出了武器，向库罗德这边冲过来。

“可恶！”你这个家伙，绝对不会让雷娜幸福！

经过一番激战，亚连终于败下阵来。从亚连身上掉下来的一个绿色的小石头引起了库罗德和雷娜的注意，而亚连一脸迷茫的样子，完全不记得刚才的事情。雷娜拾起那颗石头，说这个是魔石ソ－サリ－グロ－ブ的碎片。

在3个月前的某天，这个星球的北面的某个村子里突然降落下一颗陨石。最初人们只是把它看作罕见的陨石而谈论着，但之后却发生了异变。一时间成群的魔物出现，肆虐在这个世界。于是大家便把陨石认为是天外来的灾难，并把坠落的陨石称之为：魔石ソ－サリ－グロ－ブ。认为那陨石是一切的元凶。



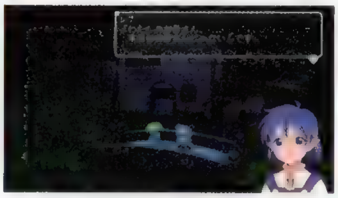
而库罗德却在这个时候出现了，所以他们才认为库罗德是英雄大人。

无论怎样，现在库罗德对那颗名为ソ－サリ－グロ－ブ的陨石非常有兴趣。那颗石头虽然有魔化生物的力量，但也说不定能让库罗德回到地球去。

总之，有可能性就要赌一赌，所以库罗德接受了村子里人的委托，准备去调查ソ－サリ－グロ－ブ。

“能不能带我一起去？”这个时候雷娜两手放在胸前，雷娜说她想去找她的亲身母亲。

这个村子的长老一开始就说过雷娜不是她现在母亲的亲身女儿。在雷娜还是很小的时候，她的母亲就把她捡回来了。当时的雷娜站在森林里一个人哭泣着，而从她身上所能得知与她真实身份有关的东西，的只有“雷娜”这个名字、脖子上的那串项链，以及会使用迷之治愈纹章。

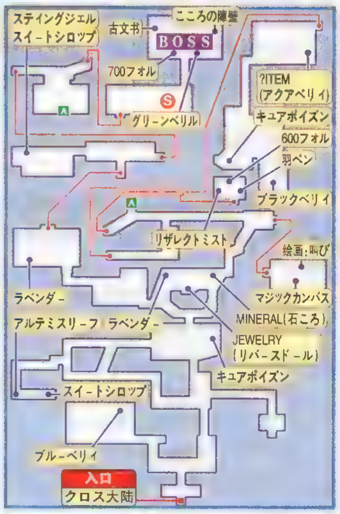


晚上的石桥上，雷娜向库罗德说着自己想去寻找母亲的愿望。库罗德问雷娜，她喜不喜欢自己现在的母亲。雷娜点头，看着天空笑着说喜欢，但是还是希望找找自己的生母。

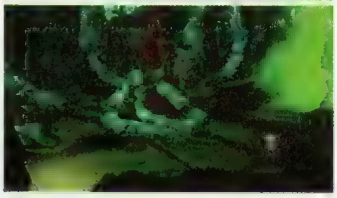
于是，次日两人就上了路

## 共同路线

### クロス洞穴




来到有块大石头和记录点的场景发生剧情。

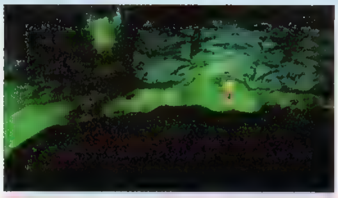


从新开出的道路里走，打开中间的宝箱发生 BOSS 战，逐个击破即可。

| BOSS ガーゴイル x 2 | | |
|---|---|---|
| HP 1500 | MP 0 | 属性 弱点:光 耐性:暗 |

到出口处发生剧情后选择“ぜひ参加してもらう”セリーヌ正式加入。

**CHECK1** 这个地方往下也可以走，非常容易错过，进去后有三个宝箱。



**入手道具**

ブルーベリィ、アイアン、アルテミスリーフ、?MINERAL、?JEWELRY、トライボール、マジックカンバス、?ITEM、绘画:叫び、羽ペン、600 フォル、リザレクトミスト、スティングジエル、700 フォル、グリーンベリル、こころの障壁、古文书、ブラックベリィ×2、スイートシロップ×2、キュアポイズン×2、ラベンダー×2

## 共同路线

### 港町クリク

来到港和船长对话，并给他通行证。

回到大街上发生小孩偷钱包的剧情，先去港口附近和女の子对话，再到酒藏の所遇见他。

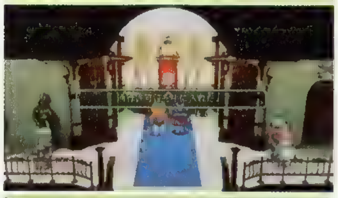
在左侧广场附近发生剧情，随便选哪项都行。

到港口和女の子对话，再去和船长对话。

回喷水广场发生剧情。

向上走发生剧情。

去和船长对话，并把通行证还回来。



出町向东南走到マ　ズ村。

重要PA 来到喷水广场上遇见フイリア，并预言这里要发生地震，但大家都不相信她。

（重要，为了以后要见到真的最终BOSS，这个 PA 一定要实行）。

**CHECK1** 在街上有两家买食品的店，可以适当补充一点

**CHECK2** 在ケテイル还在时，去洋服店可以看见レナ或クロ　ド变装后的样子

**CHECK3** 发生海啸后，到最上面遇见ケテイル会说到其他两个孩子还有他妈妈的事情

## 共同路线

### マーズ村

到长老の家发生剧情

## 男主角路线

可以在村子内自由行动。

**CHECK** 出来可以适当买些装备，尤其是回复药，因为レナ不在，没人帮忙回血，所以道具要多带点

回长老の家和长老对话休息。

剧情后自动来到纹章の森。

## 女主角路线

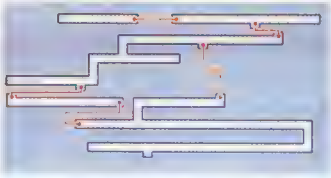
从宿屋回到长老家门口与クロード和セリーヌ对话。

在宿屋与ディアス的剧情结束后可以整顿装备，之后与他对话选"泊まる"。

从ディアス出拿到泥靴后进入纹章の森。

## 男主角路线

### 纹章の森



路上有强制战斗，都与 3 个山贼战斗，别让他们去骚扰术士就行了。

到深处有记录点，向前走发生 BOSS 战，用普通攻击配合纹章术轻松搞定。

| BOSS ヴァーミリオン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 3000 | MP 0 | 属性 弱:火光 | 耐:暗 |

剧情后自动回村子。

## 女主角路线

路上有强制战斗，都与 3 个山贼战斗。因为有ディアス战斗没有任何难度。

在森林深处遇见被诱拐的小孩追踪到小屋前，与 BOSS 相遇对话后发生战斗，获胜后获得小屋のカギ。

BOSS（アザムギル、シールダー×4）会携带四名手下，因为只有两个人所以要注意后方的レナ，注意回复。

使用小屋のカギ救出孩子们后返回村子，在回村的路上遇到クロード和セリ　ヌ发生剧情。同时剧情结束后ディアス离队。

**CHECK1** 有些地方要穿上泥靴之后才能通过

**CHECK2** 在杂兵战中可能会出现マキウス这种敌人，优先打倒它，免得它放全体伤害的纹章术

**CHECK3** 这里宝箱很容易被忽视掉

**入手道具**

?HEAB、气付け药、アンバーローブ、ダミードール、フレイムブレード、マンドレイク、小屋のカギ

### マーズ村

剧情后离开村子时セリーヌ追上来回到她家。

出村向东走来到ハーリーの街。

男主角路线 PA 向右走到下一场景遇到レナ，选择"そうだね……"

**CHECK** 女主角路线 PA 后在长老家门口遇见クロ　ド，对话后选择"抜けるような青空かな？"

## 共同路线

### ハーリ　の街

坐船前往港町ヒルトン。

**CHECK** 与入口附近的两人对话，如果想让アシュトン加入就必须去完成这个去找双头龙的支线，但听取双头龙消息后三眼族的两人不能加入，请慎重选择。

### サルバの町

从坑道正门入口进去。

到深处看到一个人匆忙的离开，向他离开的方向前进。

到最深处有记录点，在这里遇到アシュトン，剧情后选择"责任を取る"アシュトン临时加入。

出町向东北走到マ　ズ村。

PA1 与仓库前的少女对话，选择"ぼくが勇者かどうかは今はまだわからないな！"后得到ハーモニカ。

PA2 到杂货店遇到セリーヌ，选择"ぼくが捜してきますよ"，在坑道正门入口处遇见店员，选择"简单に、梦を谛めちゃダメだよ"。

PA3 在武器店内遇到レナ，选择"プレゼントしてあげるよ（200フォル）"（前提是你要有这 200フォル ）得到リーフペンタント。

**CHECK1** 拿到アシュトン后立即去武器屋会得到他在前阶段最强武器

**CHECK2** 在坑道里可以适当的练练级

**入手道具**

メールシロップ、ブリガンディ、アクアベリィ、アイアン、ゴールドピアス、シンデレラグラス、ダイヤモンド、スタールビー

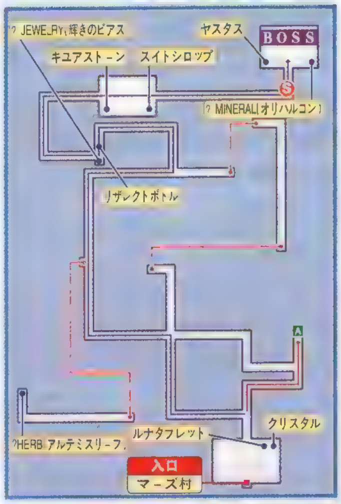
### マーズ村

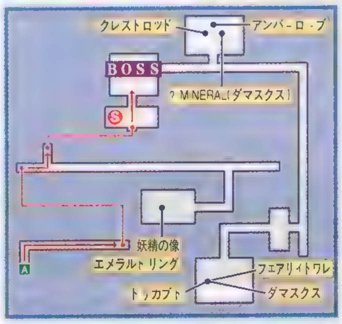
到长老の家书库，选择"拔い落としの书"。

出村先向西南走到クロス城得到クロス王许可并得到 3000フォル后前往北边的山岳宫殿。

PA 到右侧街道里遇到アシュトン，选择"ふたりとも、强い"。

## 山岳宮殿




与门口士兵对话进去。

在深处一拐角出有记录点。

继续前进，剧情后 BOSS 战，注意敌人的普通攻击，多多利用纹章术使其产生硬直，抓住机会给予反击，胜利后得到圣杯。

| BOSS ナイトメア | | |
|---|---|---|
| HP 9000 | MP 100 | 属性 无 |

出宫殿向西南走到达ラスガス山脉。

**CHECK** 这里面的敌人越里面越强，要注意及时回血，建议多带些回复道具。

**入手道具**

クリスタル、ルナタブレット、?HERB、?MINERAL、アンバーローブ、クレストロッド、ダスマスク、フェアリィトワレ、トリカブト、妖精の像、エメラルドリング、?JEWELRY、リザレクトボトル、キュアストーン、スイトシロップ、セスタス、?MINERAL

## ラスガス山脉

到深处按○键一直向上攀登。

来到有记录点的场景，剧情后 BOSS 战，BOSS 一直漂浮在空中，尽可能让一个人站在另一人身上可是命中率更高一些，只要 BOSS 一直处在硬直状态，战斗就会变得非常轻松，但不容忽视他的攻击，会附带异常状态，及时解除即可，胜利后得到魔鸟の泪。

| BOSS ジーネ | | | |
|---|---|---|---|
| HP 20000 | MP 300 | 属性 弱:无 | 耐:风火 |

出去后回到サルバの町的坑道。

## サルバの町的坑道

到当初抓龙的地方发生剧情，アシュトン正式加入。

出村后来到东南方的ハーリーの街。

**CHECK** 之前在龙后面不能拿的宝箱现在可以去拿了。

**入手道具**

スタールビー、ダイヤモンド

## 港町ヒルトン

出町向东边走到ラクール城下町。

男主角路线 PA 去宿屋左侧第二个房间听见セリーヌ的声音，继续向前走，剧情后选择"な、なんのことですか？"

**CHECK** 在宿屋休息会发生剧情

## 女主角路线

PA1 港口附近的一个绿色头发的小孩儿对话后选择"一緒に母親を捜してあげる"。

在宿屋左边的第三间房间找到小的母亲。

PA2 进入宿屋，在经过セリーヌ房间是发生剧情，选择第一项。

PA3 在酒场前见到セリーヌ后对话发生剧情。

在看见セリーヌ儿时的玩伴后发生剧情，选择"付き合ってる人がいます"。

**注意**

在这里可以先前往リンガ町让プリシス加入（プリシス的加入与ボーマン有冲突）。

加入方法：在进村后与她发生剧情，PA 到村子下方的プリシス家门前发生剧情。

与她对话后选择"わかったわ、一緒に行きましょう"。

出村时与她再次发生剧情，プリシス正式加入。

**CHECK** ボーマン加入的剧情一定要在武具大会结束后才能发生。

## 共同路线

## ラクール城下町

向上走到ラクール城与负责接见的受付对话。

与旁边负责武具大会的受付对话申请参加。

到右侧大街从カウンターパンチ、ノックアウト、ストレート、スレイヤー这四个武具商那里选择一套武具作为参赛武具，其中有一家是在店里，依次是注重防御、注重攻击、略偏防御、略偏攻击，可根据自己喜好来选择武具。

## 男主角路线

去宿屋休息后到斗技场里面办理出场手续。

剧情后和四个战士对完话开始第一场比赛。

| BOSS アモン·ラウ | | |
|---|---|---|
| HP 2000 | MP 0 | 属性 无 |

结束后到看台上去找伙伴，观看ディアス比赛。

之后进行第二、三场比赛，第三战略难一点，敌人的攻击力挺高，注意回血。

| BOSS ドル·アダン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 2700 | MP 0 | 属性 弱:火 | 耐:无 |

| BOSS ウォーゼ·デュラハン | | |
|---|---|---|
| HP 4200 | MP 0 | 属性 无 |

再去趟看台找伙伴，观看ディアス比赛。

最后一场和ディアス比赛，理论上是赢不了的。

| BOSS ディアス | | |
|---|---|---|
| HP 4000 | MP 0 | 属性 吸:全 |

自动回到准备室发生剧情。

到你所选择的武具店去领奖赏。

出城向西南方前进到リンガの町。

PA 向进城的路前进，到城门口时ウェルチ从天而降，想让她加入就选择第一或第二个选项，如果不想让她加入，连续四次选择第三个选项。

**CHECK** 如果之前武具大会的前三战都胜利了，在拿到奖赏后到右边街道的锻冶屋去拿シャープエッジ。

**入手道具**

10000フォル、スタールビー

## 女主角路线

剧情后和四个战士对完话开始第一场比赛。

| BOSS アモン·ラウ | | |
|---|---|---|
| HP 2000 | MP 0 | 属性 无 |

结束后到看台上去找伙伴，观看ディアス比赛。

之后进行第二场和第三场比赛，第三战略难一点，敌人的攻击力很高，注意补充 HP。

| BOSS ドル·アダン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 2700 | MP 0 | 属性 弱:火 | 耐:无 |

| BOSS ウォーゼ·デュラハン | | |
|---|---|---|
| HP 4200 | MP 0 | 属性 无 |

再去趟看台找伙伴，观看ディアス比赛。

最后一场和ディアス比赛，理论上是赢不了的。

| BOSS ディアス | | |
|---|---|---|
| HP 4000 | MP 0 | 属性 吸:全 |

自动回到准备室发生剧情。

## 女主角路线

来到宿屋与老板娘对话选择第一项。

到锻治屋ギャムジ—のあばら屋，与屋里的老爷爷发生剧情后，スフィア要求与レナ一起去寻找适合老爷爷剑的人。

来到酒场寻找合适的人，与酒场内的人对话后在出酒场时碰见ディアス并与之发生剧情，结束后会宿屋。

前往武具大会的受付办理手续，这时ディアス会出现并发生剧情。

ディアス临时加入，前往锻治屋ギャムジ—のあばら屋与スフィア对话。

到酒场在门口发生剧情，与偷武器的士兵战斗（ア—ムドナイト×3），战斗没有任何的难度，获胜后取回シャ—プネス。

回到武具大会受付出办理手续。

来到大会现场与同伴对话，一起观看ディアス的比赛。

到对面的看台与锻治屋的老爷爷的对话。

回到看台开始第二战。

三战全结束后回开台观看ディアス的比赛。

最后的决赛对手是ディアス，在剧情上基本是赢不了他的。

## 共同路线

到你所选择的武具店去领奖赏。

出城向西南方前进到リンガの町。

## 支线

支线 1：如果在这时队里没有アシュトン而在クロス城又发生过看到三眼男的 PA 的话，现在就可以去港町ヒルトン发生剧情。

### 港町ヒルトン

酒场内与オペラ发生剧情后坐船回クロス大陆。

### クロス城

进城在谒见の间与クロス王对话得到进山岳宫殿的许可并获得 10000フォル。

### 山岳宫殿

**宝箱**（クリスタル、ルナタブレット、?HERB、?MINERAL、アンバ－ロ－ブ、クレストロッド、ダスマスク、フエアリィトワレ、トリカブト、妖精の像、エメラルドリング、?JEWELRY、リザレクトボトル、キュアスト－ン、スイ－トシロップ、セスタス、?MINERAL）

在往深处走的路上遇到オペラ与她发生剧情。

选择"わかりました、一绪に行きましょう"オペラ临时加入。

往深走发生 BOSS 战，相对与现在的我们这个 BOSS 已经不算什么了，但是敌方有两个，所以要小心不要让他们接近后方的术士，很快就能搞定。

在最深处的房间发生剧情，オペラ正式加入。

支线 2：武具大会结束后 PA，进入城下町，在往城里走的路上会碰上从天而降的ウエルチ。

对话后选择"よろしく、ご指南お願いします"可以让她加入（如果不想则选择 4 次"恋の悩みなんですってば！"）。

## 共同路线

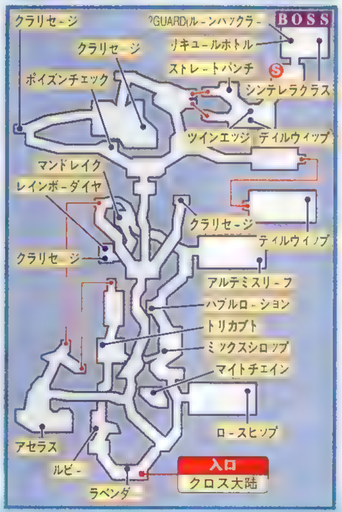
### リンガの町

剧情后直接向上来到言语学家キ－ス家。

向上走到左侧的药局里与ボ—マン对话。

出町去东边的リンガの圣地。

### リンガの圣地



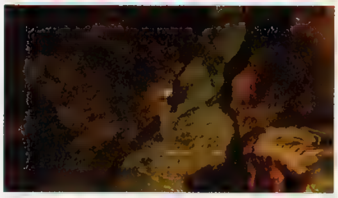

在深处找到クラセ－ジ或ディルウィップ（得到两者其中之一即可）。

回リンガの町去找ボ—マン。

CHECK1 圣地内有许多药草可采，不要错过。而ボ－マン需要的草药有两种，选择其一就好。

CHECK2 这里的敌人比较强，可以酌情练一下级

CHECK3 有些地方看起来不通，其实是可以从下面通过的，要注意一下



CHECK4 在圣地最深处有 BOSS，但不去打也没关系

| BOSS ウイッセ－ア | | |
|---|---|---|
| HP 10000 | MP 100 | 属性 弱:光 耐:暗 |

**入手道具**
ラベンダ—、アセラス、マイトチェイン、トリカブト、ミックスシロップ、ポイズンチェック、ツインエッジ、シンデレラグラス、リキュ－ルボトル、?GUARD、ストレ－トパンチ、ポイズンチェック、マンドレイク、レインボ—ダイヤ、バブルロ—ション、ルビ—、クラセ—ジ或ディルウィップ

### リンガの町

到药局与ボ－マン对话

到言语学家キ－ス家附近发生剧情，来到キ－ス家二楼

在ボ－マン寝室发生剧情

男主角路线 PA 先去图书馆再出来与レナ发生剧情，再到レナ那里继续剧情。

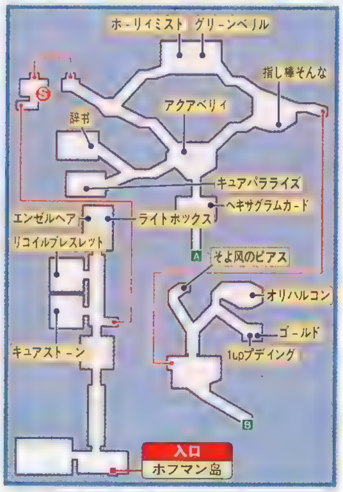
CHECK 如果现在プリシス没有成为伙伴，在ボ－マン家休息的晚上会与他有剧情发生可以选择是否与他成为同伴。

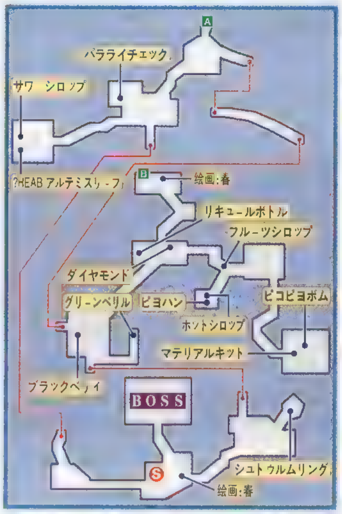
## ラク—ル城

进城剧情后来到ラク—ル城受付出发生剧情，前进后向右侧走来到纹章武器研究所，剧情后レオン临时加入。

出城后到港町ヒルトン坐船前往ホフマン遗迹。

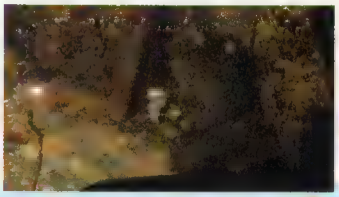
### ホフマン遗迹




从ホフマン海岸出来向西走到ホフマン遗迹。

遗迹内有一些需要引爆的炸弹，不断的去引爆它。



到深处有记录点，继续向上来到下一场景，剧情后BOSS战，注意不要让敌人攻击我方术士，多让他们咏唱些光或暗属性的纹章术，这样可能会觉得轻松点。

| BOSS ハーフィンクス | | |
|---|---|---|
| HP 36700 | MP 100 | 属性 弱:光暗 耐:风火 |

出遗迹到ホフマン海岸乘船回港町ヒルトン。

**入手道具**

キュアストーン、リコイルブレスレット、エンゼルヘア、ライトボックス、ホーリィミスト、グリーンベリル、アクアベリィ、辞书、キュアパラライズ、ヘキサグラムカード、パラライチェック、サワーシロップ、?HERB、绘画「春」、そよ风のピアス、オリハルコン、1Upプディング、ゴールド、ハイパーボール、リキュールボトル、ブラックベリィ、シュトウルムリング、エナジーストーン

### 港町ヒルトン

剧情后出去回到东边的ラクール城。

### ラクール城

剧情后到ラクール城受付处登记，剧情后到谒见の间晋见ラクール王。

出城前往东部的ラクール前线基地。

**CHECK** 如果在满足了エルネスト加入的条件（在クロス城PA发生过剧情并且オペラ在队）的情况下，得到エナジーストーン后在出口附近会遇见他，打倒コスト之后可以选择是否要エルネスト加入队伍。注意如果选择不加入的话，オペラ将脱离队伍。

回到ラクール城在谒见の见与国王对话后前往ラクール前线基地。

### ラクール前线基地

到司令室报道并遇见ディアス。

单独行动在武器库附近找到他并与之对话选择"一绪にたたかうよ"后ディアス加入（果然走女主角路线角路线还是有好处的说）。

在军事基地里转一圈后在瞭望台发生魔物袭来的剧情并发生剧情战，本战是不可能赢得拖一段事件后自然会结束，BOSS（シン）。

数日后，与武器库的士兵对话结束后先去司令室，再去救护室，出救护室时发生剧情。

在瞭望台发生大批魔物袭来的剧情，与レオン相遇后，并启动了ラクールホープ（这是一段影像）。

出瞭望台，在救护室前与マードック和フロリス对话，回ラクール城。然后从ハーリー去エル大陆。

### ラクール前线基地

向左走到深处的总司令官室，剧情后出门。

## 男主角路线

在外面与ディアス对话，再到天台与レナ对话。

## 女主角路线

入口附近找到ディアス并与之对话选择"一绪にたたかうよ"后ディアス加入。

## 共同路线

### 地图ラクール前线基地

在基地里兜上几圈后在去总司令官室的路上发生剧情，来到天台剧情后发生剧情战，战斗一段时间后敌人自动离开。

| BOSS シン | | |
|---|---|---|
| HP 21000 | MP 200 | 属性 吸:全 |

先去与武器库门口的士兵对话，再去总司令官室与总司令官对话，去救护室再出来发生剧情，之后去天台。

出来后遇到マードック和フロリス，剧情后自动回到ラクール城去晋见ラクール王。

在ハーリーの街乘船，船上会发生强制战，没有任何难度，之后剧情，依然赢不了它，但注意不能死。

| BOSS シン | | |
|---|---|---|
| HP 21000 | MP 200 | 属性 吸:全 |

剧情后漂流到エル大陆。

## 第二章

这是一场没有线索的旅途，两个人只能通过四处搜集来的情报选择前进的路线。不过中途因为各种各样的理由而加入进来。无论他们来自哪里，目的又是如何。但是大家融洽的在一起，气氛也非常快活。库罗德喜欢他们每一个人，但是又觉得自己只能远远地看着他们。无法融入到他们之中去。不知道是一直以来的经历使库罗德主动与人疏远还是因为自己的懦弱而在逃避与人接触。库罗德显得有些失落，他知道自己喜欢雷娜。但是却又无法说出口，也许是怕被拒绝，也许只是单纯的没这个勇气。但是库罗德坚定了个信念，那就是无论如何都要保护雷娜，这不仅仅是回应自己的心意，而是在付出的过程中寻找点自我安慰。

究竟哪里才是自己的归宿呢？

而这个时候，一名男子出现了。男子有一头蓝色的头发，颜色稍稍地深于雷娜，但是男子却是一直都不曾更换过脸上的表情。似乎永远都是那么的冷峻威严，让人无法接近。

第一次见到这名男子的时候，库罗德被这名男子所威慑住了。

当时是一个村子的小孩子被强盗捉走作为人质，而众人正商量着去如何解救。男子就抱着双臂，低着头闭着眼睛，一个人沉默地坐在那里。

"迪亚斯！"雷娜捂着嘴巴，一副难以置信的样子。

迪亚斯，与雷娜同一个村子出生，在剑士中是很有名气的剑豪。

"那么一定没有关系，有迪亚斯在的话一定能打到他们！"雷娜笑了，笑的很开心。看得出雷娜非常的高兴，而库罗德也是第一次看见雷娜这样高兴的样子。而有人质疑迪亚斯的实力的时候，雷娜则激动站了起来，非常严肃地做了保证。

之后，库罗德的同伴提出由库罗德等人一起去救人。

"我无所谓，如果不需要我的话我就离开这个村子。但是如果因为这个傲慢的女人而导致任务失败，我可什么都不知道！"

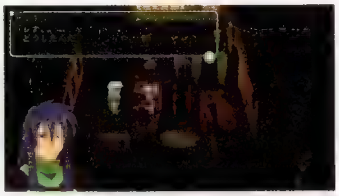
这个是迪亚斯说的第一句话。不过因此周围的空气变得沉重了起来。

"失礼的人是谁？明明是途中插进来的人，居然还想打乱计划。我要回宿屋去，有事情的话再来找我。"双方起争端的时候，迪亚斯依旧是嘴上不饶人。

于是迪亚斯就一个人离开了。走之前，就和雷娜说了一句"好久不见，你变了，雷娜。"

库罗德一直没有说话。他觉得现在胸口堵得荒，比起什么计划，他的注意力已经完全转移到了雷娜身上。他看见雷娜一直站着，痴痴地望着迪亚斯离开的背影，即使已经看不到迪亚斯了，依旧站在那里。他到底是谁？和雷娜是什么关系？库罗德都可以清晰地听到自己喘气的声音了，气息非常的粗，好像是被什么压迫了一样。库罗德一下子觉得自己败了。比起迪亚斯，自己好像差得太多了。光从长相上来说，显然迪亚斯更加讨女孩子欢心，而雷娜又对迪亚斯是那样的态度……

"有要事么？雷娜。"听到脚步声，迪亚斯说。



“是村长大人的传话‘请迪亚斯务必一起来战斗’！”雷娜两手背在身后，俏皮地说道。

“就只有那些？”迪亚斯的语音语调还是没有变化。

“迪亚斯，我有一个请求。”说到这里，雷娜的声音沉了下来，“要不要和我们一起战斗？”

“什么意思？他们哭着求我去么？”还是没有变化的表情，还是没有起伏的语调。

雷娜低着头，回忆起了刚才。刚才自己因为担心迪亚斯而说要去找他，库罗德就非常惊讶地叫了出来。他似乎想阻止雷娜，但是却又不敢看着雷娜，好像有什么话想说但又无法说出口。于是雷娜就丢下了库罗德一个人单独跑出来了。

“为什么要这么拒绝别人？”雷娜神情有些悲伤。“那不是真正的强大，拒绝他人使自己孤立，只是害怕接受他人而已。”

“好久不见的再会就向我说教么？”虽然迪亚斯这样说着，但是还是连眉头都没有皱下。“雷娜也会说大道理一样的话了呢。”

“我已经和从前的那个小女孩不同了。”

“哼哼，还没到2年呢。”迪亚斯的嘴角微微翘起。

“那，那个……”被迪亚斯这么说，雷娜的脸也变得通红通红的。不过雷娜松了一口气，因为刚才的气氛实在是太僵硬了，她怕一句话说不对迪亚斯又开始钻牛角尖。

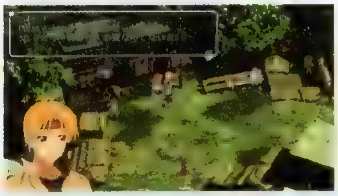
“算了，也是另一个‘妹妹’的请求，就这么一次没有关系。”迪亚斯闭上眼睛，一副“真那拿没办法”的表情。

“迪亚斯！”雷娜很高兴，看着松懈下来的迪亚斯，好像仿佛回到了2年前的日子。那个时候迪亚斯和塞西尔以及雷娜是非常要好的朋友，三个人一直在一起。同时，或许对迪亚斯来说那是从他出生至今最幸福飞一段时光。

“但是如果他们，碍手碍脚的话，我就会丢下他们。”迪亚斯补充道。

“谢谢你！塞西尔她也说谢谢你。”雷娜一蹦一跳地离开了。

“天国很遥远，我听不见……”迪亚斯抬头，通过高处的窗户，看着窗外蔚蓝的



天空。

但是，当雷娜回到库罗德告诉他们迪亚斯也加入的事情的时候，库罗德却说：

“他说他要一个人干，那么没有一起的必要。”

库罗德依旧是不敢看雷娜眼睛，而声音也非常的没有底气。整个人就一副沮丧泄气的样子，但是眼睛里似乎正在燃烧着什么情感，连视线都显得很炙热。

“我没有说谎，而且对他来说我们也不是必要的。”面对雷娜对自己的责备，库罗德缓缓地吐出这些话。

到底在做什么呀……我……真是差劲……

库罗德不用看也知道雷娜现在是一副什么表情，不，应该说现在他不敢看。如果看到雷娜那张充满不解和悲伤的脸孔，恐怕自己会被打击得更加严重。

真是的，我真是个心胸狭窄的男人……

“或许对于你来说并不需要，但是对我来说是不可或缺的人。”雷娜大叫，之后转身就跑开了。恍惚间，库罗德好像看见了那个向他曾经告白过的女孩子离去的背影。

——库罗德你这个大笨蛋！

我……真是个大笨蛋

于是，雷娜在第二天就和迪亚斯一起去森林里解救孩子，刚刚进入森林就遇上了强盗。虽然迪亚斯身手很好三下五除二就解决了，但是看着眼前的场景，雷娜的思绪却飞向了另一边。

“觉得危险的话你可以先回去。”迪亚斯丢下那么一句话。

雷娜知道迪亚斯话中的意思，迪亚斯现在讲话很不直率，每一句话包含的情感都是不同的——比如面前这一句背后的意思，就是这里太危险了所以你还是回去吧。

同样的话由库罗德说出来的话，大概雷娜会以库罗德贬低人为理由而和库罗德吵翻的吧……

“不，我只是在想，库罗德他们现在没事吧……”雷娜双手十合，脸上的表情无疑已经暴露出她有多担心。

迪亚斯看了她一眼，便转身向前走去。“这不是我们应该担心的事情。”

雷娜拍拍自己的脸，试图让自己清醒下。现在应该快点去解救孩子，不应该想这些有的没的，要相信库罗德他一定能行！

话虽这么说，但是几乎每次遇到几个盗贼雷娜都要开心担心库罗德。作为队伍中的治愈师的自己不在，要是库罗德手上了怎么办？中毒了怎么办？麻痹了怎么办？而这一切都被迪亚斯看在眼里。不过迪亚斯也没说什么，只是一次次地催促雷娜回去而已。

两人终于打到了强盗老大，解救了孩子们。在回程的路上，遇到了库罗德一行。

库罗德的面前躺着一个魔物，迪亚斯走过去查看了下，便问是不是库罗德击倒的。库罗德表示肯定，但是是和同伴一起。

“看来雷娜并没有说谎。”迪亚斯指的是，两人刚才说在斗嘴的时候，雷娜气愤之下说的一句“库罗德要是认真起来会比迪亚斯还要厉害。”

库罗德一脸迷茫，但是迪亚斯并没有对他的话进行解释，而是直接转身消失在了森林之中。

“近日或许有与你交剑之日，我很期待。”

雷娜在库罗德与迪亚斯的交谈中，一直注意着库罗德。和迪亚斯说话的库罗德也是面无表情，双目无神，和她所认识的库罗德好像是不同的两个人一样。

看着这样好像冰山一样的库罗德，雷娜觉得自己心里好像缺了什么一样的不安。

库罗德，你到底是怎么了。雷娜也低下了头，真的就不能和迪亚斯友好相处么？

迪亚斯所说的交剑之日马上就来临了。新一届的武具大会即将召开，顶级的武者聚集在王城里面，进行武的较量。优胜者不仅能好名声，还能获得大量的金钱。所以每次武具大会都有许多人参加，因为内容精彩所以观战的人数也多。也算得上是一个盛会。

库罗德自然是选择了参加，根据大会规定，需要到指定的武器店去选择参赛的装备。于是库罗德一行人就连玩带找的在城里面逛了很大一圈。

三日后武具大会正式召开的时候，在选手准备室里库罗德看见了迪亚斯的身影。迪亚斯在和前台交涉着什么，好像是装备没有送到的样子。前台希望迪亚斯自己去武器屋确认一下。

“我一起去，”听到对话的雷娜马上就

说，“是我向迪亚斯介绍的武器店，我也有责任。”

“什么?!”库罗德大惊，原来那天下午雷娜单独出去是为了这个……

什么嘛，这个到底是什么意思……我明明在雷娜看不到的地方，一个人努力修行了那么久……本来想让雷娜看看我强大的地方……

本来想让雷娜知道，我也能很强大，这份强大可以让雷娜信赖，可以让雷娜安心。

“什么嘛！”库罗德浑身都颤抖起来，“居然给敌人介绍武器店，你究竟还想不想我赢？”

“库罗德，不是……”雷娜看见有点失控的库罗德，马上就跑过来解释。

“够了！”库罗德拿好自己的装备，跑到比赛准备区，准备上场。

第一场，库罗德轻松拿下。之后就是迪亚斯的比赛了，不过还好装备在最后一刻送到了。库罗德和雷娜坐在观众席上，准备观看迪亚斯的比赛。

雷娜看着库罗德又变成像外面罩了层冰霜的样子，内心又更加内疚了。

都是自己的错。

如果是换作她帮其他的参赛选手介绍武器店的话，库罗德或许也不会生气。即使生气了，到时候自己装作任性的样子说一句：“不要小气嘛！有实力还怕这个么！”库罗德也能打起精神来的。而现在的库罗德看上去很平静，但是……

究竟，为什么库罗德会变成这样呢……

话说回来，自己为什么也变成这样了呢？刚刚开始旅途的时候，不是一直和库罗德吵得不停么？不知不觉地，就变得纤

细了么？就像库罗德说的，"毕竟还是女孩子"么？

迪亚斯的比赛开始了，这是库罗德第一次看见迪亚斯战斗。

迪亚斯的动作灵敏又迅速，刀刚刚从刀鞘中拔出就立刻刺中了敌人。整个过程中他的表情没有改变过，好像一直处之泰然。库罗德一直很不爽这一点，比起自己一直没过去和某些感情所牵动着的自己，迪亚斯好像就像没有感情一样，所以也就没有弱点的样子。

库罗德觉得迪亚斯的存在太过耀眼，太过遥不可及。所以，觉得非常的碍眼……

迪亚斯轻松的赢得了战斗，不过这样的话，下一场就是库罗德与迪亚斯的直面对决了。

库罗德想要赢，他想击败迪亚斯。但是看过刚才的战斗，库罗德又开始怀疑自己。

于是，库罗德就怀揣着疑惑与迪亚斯展开了战斗。结果自然是输了。

——我的强大不是为了谁，而是为了我自己。

迪亚斯是这么说的。

第三次遇到迪亚斯，是在接近ソ－サリ－グロ－ブ的前线上。

"我方的战况不乐观么？"迪亚斯看都没有看库罗德，直接说出了这句话。

"我没有听说过我们还需要雇佣别国的战士。"迪亚斯补充道。

库罗德笑了下，真是像迪亚斯会说出的话。

"雷娜，我就问你一件事情。"解散之后，库罗德叫住雷娜。

"什么？"

"迪亚斯为什么离开了村子。"库罗德的表情非常的严肃。

雷娜吓了一大跳，但是心情却好像变得明朗起来。本来雷娜还担心两人是不是会继续冷战，但是现在库罗德却是在试图了解迪亚斯。

库罗德，果然是不讨厌迪亚斯的呢。

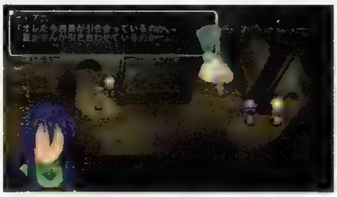
"想知道么？好久……其实也不是很久，武具大会的时候才见过面。"迪亚斯从远处缓缓的走过来，依旧是原来的那副样子。

错觉么？雷娜直勾勾地看着迪亚斯，好像觉得他和之前有什么不一样了。

"是的，又见面了。"而库罗德也是一脸严肃的看着迪亚斯。

果然是存在着变化……两个人都改变了么？

"是我们自身互相吸引着对方，还是被谁牵线搭桥的呢？"迪亚斯是用带点调侃的口气说这句话的，边说还边把视线投向了雷娜。



"诶？我？"雷娜看看迪亚斯又看看库罗德，一脸迷茫。

"不过无所谓，我置身于战斗之所，自然会在这样的地方。而你们也仅仅是这样？"

"我……"库罗德又低下了头，迪亚斯的问话，总是能让他回答不出。

不，纵使是有答案，也无法回答。

"ソ－サリ－グロ－ブ么，那也好。不过那不是会将你们至于战斗的漩涡中心么？难道说你打算一边做这样的事情，一边说'其实我并不喜欢战斗'么？"说罢，迪亚斯又一次的转身离去了。

他，总是一个人离开。

"我，也不想掉到这样的星球上……"库罗德小声嘀咕着，显得非常的失落。

"我第一次看见迪亚斯这样和一个人说话，迪亚斯看见了你之后，好像改变了许多。"迪亚斯刚走，雷娜就拉着库罗德笑着说。

"我是迪亚斯的'妹妹'嘛！交给我吧！"

雷娜一路追着迪亚斯来到外面。

"迪亚斯，我对你有话说。"

"和我有话？"

"对，有很多。"

"真是不可思议，话说刚才的对话好像一扫了以前的不好心情呢。"迪亚斯抬头望着蓝天，嘴角泛起了淡淡笑意。他闭上了眼睛，感受着微微吹来的风拂过他的脸颊，也感受着周围一派祥和的气氛。

"你不认为这个是托了库罗德的福么？"雷娜两手背在身后，缓缓地说出这句话。清脆声音悠悠的传来，好像是音乐一般，十分符合周围的景致。

"他在你面前，时而表现得非常坚强，时而有显得非常孤寂，简直就像突然离开了家的孩子一样。"

"你是说库罗德？"

"理由我不知道，但是本质比任何人都像个小孩。觉得没有人能理解自己，于是表现地非常的呆然。"

"你是说我们明明都在一起，但是库罗德却觉得自己是一个人？"

迪亚斯沉默。

"迪亚斯讨厌库罗德么？"雷娜小心翼翼地问道。

"不知道，确实不喜欢，但是也说不上讨厌。他能以一个'孤独小孩'的身份抱着必死的信念来守护同伴。我，无法做到。"迪亚斯说着说着，微笑便爬上了他的脸。

这样，才是真正的迪亚斯吧！雷娜笑了，现在的迪亚斯好像是回到了原来三人在一起的时候的样子。

"迪亚斯……"

"我没有伙伴什么的所以不知道。但是他即使是让自己受到伤害也一定会保护你。"迪亚斯转身，对着雷娜，而表情是前所未有的严肃。

"那个，我……"被那么一说，雷娜的脸马上红了起来，话也结结巴巴得说不出来了。

"雷娜，你呆在他的身边吧！当然这个是你的自由，不过比起在我的身边，在他的身边你会更加安全。"迪亚斯向前跨一步了，情绪有些激动，不过他好像意识到了这一点马上平静了下来。

既然话说完了，那么就离开吧！

"迪亚斯，等等！"雷娜叫住迪亚斯。

"怎么了？"

"迪亚斯，那个……与我们一起战斗吧！"

"雷娜……"

"不能丢下库罗德一个人的话，那么也不能放着迪亚斯你一个人！"雷娜的眼神中，透露出坚定，她不想丢下谁，不想让谁一个人孤单着。

"你想邀请我加入你们？库罗德不允许的吧。"

"库罗德在祈求你的强大。他认可你的强大，也尊敬你的强大。"所谓旁观者清，那两个人都看清了对方，但是都没有看清楚自己。但是雷娜肯定自己是看的清清楚楚了。

"哎呀哎呀，在不知道的时候被人喜欢上了呢……"迪亚斯摇摇头，搞怪地吐槽道。

"迪亚斯，你已经与两年前无力的自己不同了。我们自己也会战斗，所以请不要再继续责怪自己了！"

是的，当时是因为自己的无力。而让妹妹以及双亲死于强盗的偷袭。

为什么活下来的只有自己一个？迪亚斯这么问自己。迪亚斯把活着作为一种惩罚，惩罚自己在家人性命危机的时候没有保护他们。将自己困在过去痛苦回忆中就是惩罚的过程。自己要变强，但是是为了什么想要变强？而变强又是为了什么？迪亚斯完全不知道。

"从那之后你一直在责备自己。但是只是责备也就没有开始。你已经不需要将

自己禁锢起来。求求你，请不要将那份力量用来继续使用在责备自己上。”

“你说我在战斗中前进是为了责备自己？”迪亚斯惊讶地说。

“你应该从小的时候就看出来了。作为‘妹妹’，我不会输给塞西尔。”

“如果你真的是我妹妹就好了。”迪亚斯先是怔了一下，不过马上就释怀一般地笑了。

“诶？”雷娜被这突如其来的变化搞得弄不清楚方向。

“输给你们了。虽然我不喜欢集体行动，不过……”迪亚斯双手抱在一起，微笑着缓缓低下头。

“迪亚斯！”

“但是如果你们到时候碍手碍脚的话，我还是会放下你们离开。”

“恩！谢谢！”

真是的，真是迪亚斯的作风。

“雷娜，为什么和迪亚斯一起？”

雷娜他们回到库罗德他们那里的时候，库罗德也在看着天空沉思着什么。而看到雷娜他们之后，库罗德毫无感情地问道。

“迪亚斯要和我们一起战斗。”

库罗德惊讶地瞪着迪亚斯，一副不敢相信的表情。

“我成为同伴对他来说真是个大打击呢，雷娜。”迪亚斯耸耸肩。

“库罗德……”雷娜看着眼前的状况，好像又回到了两人互相僵持的时候。

好不容易两人才跨了一步怎么又……

“真的么？大欢迎，迪亚斯在的话战斗力就上升百倍了！”但是突然的，库罗德兴奋的叫了起来。

“喂，真的么？”这次换成迪亚斯不敢相信了。

“看吧，不是说了么。”雷娜松了口气，真是太好了呢！

“不过，看见了我的剑请不要惊讶呀！”库罗德得意洋洋，这些日子不见，他已经长进了许多。

“呵呵，我期待着。即使进步不足，我也会在空闲的时候好好的锻炼你，你安心吧。”

于是，两个男人的手就相握在了一起。

不过库罗德究竟是怎么想的呢？

对于库罗德来说，一开始敌视迪亚斯是因为他和雷娜的亲密关系。不过与其说是敌视还不如说是嫉妒的吧！但是在随着旅途的继续，库罗德也隐隐约约地感觉到雷娜和迪亚斯并不是他所想的那样。比起迪亚斯本身，好像她更加关心的是库罗德和迪亚斯的关系。或者说，是想把库罗德介绍给迪亚斯认识？

这次的迪亚斯难得和库罗德见解一致。

而且在上次武具大会的交战中，库罗德也感觉到了迪亚斯那颗被禁锢起来的热情。

其实库罗德觉得迪亚斯和之前的自己是一样的，但是由于性格的不同所以表现出来的方式不同。因为太像了两人，所以才会合不来。两人都是故意疏远对方，但是却又想得到别人的爱，而别人将爱投过来的时候，自己却又没有勇气接受。

但是库罗德觉得自己还是很幸运的，至少他遇到了雷娜。在与雷娜一起的路途中，自己学到了很多。时而觉得自己像弟弟，又时而觉得像儿子，不过大多数时候都是哥哥一样的存在。雷娜让他体验到了许多他从来不曾体验过的事情，而在一件件的事情之中，自己渐渐的改变着。

或许，这就是所谓的成长。

而现在，看着好像是过去自己影子的迪亚斯，不禁地也想带上他，把雷娜所教会他的事情再传达给迪亚斯。

## 男主角路线

### エル大陆

带着レオン去前往エルリア集落。

## 女主角路线

前往エルリア集落。

## 共同路线

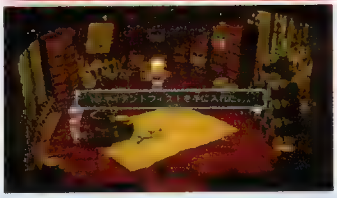
### エルリア集落

从海岸出来向东走来到エルリア集落，剧情后到长の家找长，此时如果想让レオン加入选择“やっぱりぼくたちと一绪に来るか？”レオン正式加入。

去武器仓库出门前，若者会给你一张IDカード。

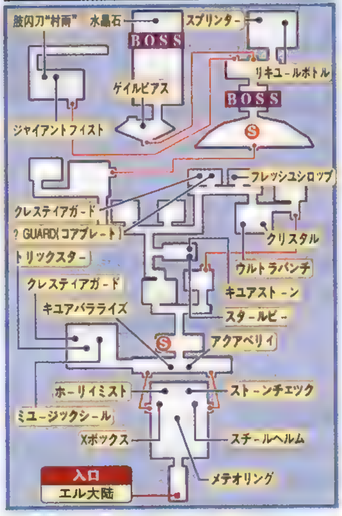
出村向东走到エルリア。

**CHECK** 在武器仓库内许多道具，有些地方可以反复拿



**入手道具**
シールドソード、メタルファング、ジャイアントフィスト、ルーンキャップ、ベイルピアサー、ファインシールド、シルバーグリーブ×2、シルバーロープ×2、プレートメイル×2

### エルリア




在前四层找到五个雕像，上面有密码，全得到后到第三层从右侧传送到有牧师在中央的场景，对牧师输入密码，分别是“も、く、し、ろ、く”，得到カードキー，之后从左侧传送到第五层，调查机关后向左走发生剧情。

到カルナス上与ロニキス对话后返回エクスペル。

向右走传送到有记录点的场景，继续前进发生BOSS战这次总算可以结果它了，BOSS的攻击附带异常状态，及时解除，注意保护好纹章术士。

| BOSS シン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 21000 | MP 200 | 属性 弱:无 | 耐:全 |

继续向上从右面通道走，剧情后剧情战，撑过一段时间后自动结束。

| BOSS メタトロン | | |
|---|---|---|
| HP 100000 | MP 100 | 属性 吸:全 |

エクスペル毁灭，剧情前往ネーデ。

**CHECK** 此敌人不能用纹章术来了结它，消失时会变成许多泡泡，如果碰到了伤害值非常可观，需要留意一下。

**入手道具**
トリックスター、ミュージックツール、キュアパラライズ、サファイア、アクアベリィ、メテオリング、Xボックス、ホーリィミスト、ストーンチェック、スチームヘルム、キュアストーン、スタールビー、?GUARD、フレッシュシロップ、ウルトラパンチ、クリスタル、ジャイアントフィスト、肢闪刀“村雨”、スプリンター、リキュールボトル、ゲイルピアス、クレスティアガード×2

## 第三章

终于，他们即将到达ソーサリーグローブ的所在处。但是雷娜的挂件却在这个时候发出耀眼的光芒，好像是提示的众人往某个方向去的样子。

库罗德和雷娜顺着指引来到了一片空地。

“这里是？……雷娜，那个挂件在发光么？”库罗德看见路到了尽头，于是问道。

“不，完全没有。”雷娜抓起自己想项链坠子，仔细观察着。

但是突然，一个声音插入到了两人的中间。

“请求回答请求回答，这里是カルナス。识别编号00298，库罗德·C·ケニー少尉，坐标确认223169-33126。”

通信器？カルナス……是从父亲战舰的名字！

库罗德马上意识到是那个无论拨多少次都无法链接的通信器那里发出的声音。这么说，是父亲找到他了？

“库罗德？”雷娜一点都不了解发生了什么，所以只能看着库罗德。

“传送前10秒……9……8……7……6……5……4……”

通信器接着就出现关于传送的预备语音。

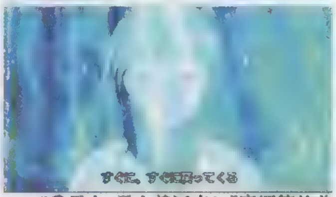
父亲要强制传送我?!

“什么？可恶，不能就这样……”库罗德立马向前飞奔过去。

"库罗德！"雷娜也跟着过去。

"不要过来，会被卷进来的！"库罗德周围起了层层烟雾一样的东西，他阻止了雷娜。

"你在说什么？什么？发生了什么？"雷娜不明白，但是他非常的害怕，库罗德是不是要消失了……

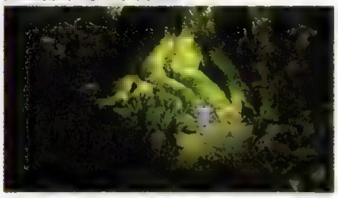


"我马上，马上就回来！"库罗德趁着传送结束前最后一瞬间大叫道。

"回来？你要去哪里？库罗德，我在这里等你，所以……"雷娜的眼角似乎挂上了两颗泪珠，说这句话的时候声音有些痴，而现在，人也是惊魂未定的状态。

库罗德被传送回了战舰上，他飞父亲、大英雄ニキス·J·ケニ－正站在他的面前。库罗德立马向父亲解释，说他的伙伴在等他，所以他要回去。但是父亲并不理会他，因为本来第一次去是因为事故就算了，而现在再传送回去的话就违反了《未开发行星保护条约》了。

是的，库罗德·C·ケニ－少尉之所以会在那颗星球上，是因为他与父亲一起出任务的时候年轻气盛而发生了事故。不过库罗德并不怨恨这个事故，因为正是因为如此他才遇见了雷娜。



库罗德一路劝说着父亲，来到舰桥。不过父亲似乎没有半点被说动的样子。

不过这个时候，一个报告却令库罗德差点崩溃：一颗行星改变了运动轨道，现在正往雷娜她们所在的那颗星球笔直飞去！

"爸爸！你也曾经有伙伴！你应该是知道的！"库罗德吼道。父亲在20年前那场异变中，也踏入了未开发行星，也有了那里的伙伴。

所以他是知道的！

于是，父亲允许他回去5分钟。

库罗德再次出现在雷娜面前的时候，雷娜恨不得上去给他一个巴掌。但是还是在抱怨了几句之后，抱住了他。

能回来真是太好了……真是不可思议，他不在的时候我是多么的不安……

不过我还是愿意相信他。他能再出现在我的身边，真是太好了。

两人深深的长长的拥抱之后，雷娜笑着说："欢迎回来。"

"我回来了！"库罗德也回了个笑给雷娜。

众人离开了，而在库罗德的身后的地板上，通信器静静地躺在地板上，知道五分钟之后它被传送了回去，

ソ－サリ－グロ－ブ，与其说是陨石还不如说一块正圆形的铁块。库罗德看见这个的时候，觉得怎么看这个都像是人造的。

但是，自称是十贤者却在之后就出现了。

他们说，他们要毁灭掉这颗星球。他们用这颗ソ－サリ－グロ－ブ改变了另一颗行星的轨道，而那颗行星正往这里直冲而来。

库罗德一行人上前阻止，但是实力相差实在是太悬殊了，所以还是战败了。不过在众人还没什么反应的时候，突然白光一闪。众人便都直接眩晕了过去。

## 第三部分　ネ－デ

### 男主角路线

#### セントラルシティ

从外壁乐园来到セントラルシティ，与ナ－ル对话

出城向北前进到达ノ－スシティ

### 女主角路线

在离开时ナ　ル叫住了レナ，告诉了レナ她的身世

PA 在宿屋二楼与レナ对话，选择"なんだい？レナ"，再选择"レナはぼくたちの仲间、そうだろ？"

### 共同路线

#### ノ－スシティ

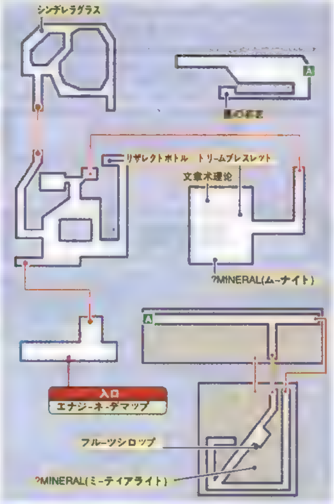
来到右上角的サイナ－ド受付室与受付对话，向里走到馆长室找ア－ティス，剧情后发生BOSS战，用物理攻击系的角色牵制住BOSS，后面的术士就帮忙回血和咏唱纹章术便可胜利。

| BOSS サイナ－ド | | |
|---|---|---|
| HP 43000 | MP 200 | 属性 无 |

向左走到トランスポ－ト，之后被传送到ノエルの家发生剧情，ノエル临时加入。

出来到西边的红水晶の洞窟。

#### 红水晶の洞窟




到深处记录点处前进发生BOSS战，BOSS的攻击力较高，注意回血，辅助一些纹章术攻击，胜利后得到サイナ－ド

| BOSS アルクメ－ネ | | |
|---|---|---|
| HP 40000 | MP 0 | 属性 无 |

剧情后如果想让ノエル留下就选择第一项，ノエル正式加入。

之后乘坐サイナ－ド回セントラルシティ。

**CHECK1** 这里的敌人攻击都会附带异常状态，建议装备一些放异常状态的饰品。

**CHECK2** 在BOSS前一场景遇见チサト，在她离开的地方拾到チサトの名刺。

**入手道具**

ドリ－ムブレスレット、纹章术理论、?MINERAL、リザレクトボトル、シンデレラグラス、鹰の羽衣、フル－ツシロップ、?MINERAL

## 第四章

再次睁开眼睛的时候，又是一片熟悉又陌生的景象。要说树的话哪里都有，但是这里的树似乎从来都没看到过。

"！"现在不是管树什么的时候！

库罗德赶忙起身，跑过去抱住倒在地上的雷娜。雷娜也缓缓地睁开了眼睛，呼唤了库罗德的名字。

太好了，没有人受伤。

但是这里究竟是什么地方呢？

"奈迪，这里是奈迪的外壁乐园。"雷娜若有所思地看着远处的石头建筑，好像在回忆着什么一样。

库罗德记起来了，刚才遇到十贤者的时候，好像他们说雷娜是奈迪人什么的，只有奈迪人才有治愈之力。

难道这里是雷娜的故乡？库罗德环顾了下四周，虽然这里只是一片没有什么特别的树林，但是因为是雷娜所出生的地方，所以感觉有些不同。

——你相信神灵么？

以前向库罗德告白过的女孩曾经问过库罗德这个问题，当时库罗德以摇头作为回答。女孩子便感叹道，库罗德你真不懂浪漫……

浪漫，库罗德现在是懂了。

——我不相信神灵，但是如果有的话，我会感谢神灵。感谢神灵"将你诞生在这片土地上"！

库罗德想起了这句话，不知道是从哪里听来的。在如今的地球，科学高度发达所以宗教什么的一直被压制着。库罗德不相信神灵，但是他感谢里的山这里的水，

也感谢这里一草一木，因为你们的存在，所以才有现在的雷娜。

“我并不记得这里，”雷娜说，“但是我能感觉到这里。”

雷娜的母亲说过，雷娜没有5岁之前的记忆。看来那份记忆不是被忘记了，而是被封印在身体内的某处。因为精神上的记忆是可以被藏起来，但是身体上的记忆是无法被消抹的。现在的雷娜，究竟是怀着一种什么情感而站在这片土地上的呢？

走吧！无论如何我们都向前进。

走吧！无论雷娜你是不是奈迪人，有没有过去的记忆，我都会伴随在你的左右与你一起前行。

因为我，库罗德·C·ケニー喜欢这你。所以不想留下你一个人，也不想被你丢下变成只有一个人。

他们出发了，但是没走几步路就到了一个奇怪的石亭前。而从亭子里面似乎又发出了奇怪的声音，邀请他们进去。

众人都觉得非常可疑，但是在现在连自己身在何处都不知道的情况下，只能遵从。

奈迪是一颗纹章魔法和机械科学都高度发达的星球。刚才的那个石亭，其实是一个传送装置，现在他们置身于セントラルシティ的市长办公室。

市长是个很和蔼的人，热情的接待了他们。并且告诉了库罗德一行人关于十贤者的事情。

这颗行星，之前并不是奈迪星。奈迪是一颗很巨大的行星，奈迪人充满了智慧，能完美的操纵纹章魔法，又有很尖端的新兴高科技技术。在奈迪人渐渐积攒了一定的力量之后，他们便到达了其他的星球，向其他星球上的人们传授纹章魔法和科学。渐渐的，奈迪就成为了银河的帝王。

不知霸主地位站立了多久之后，有十个人站了出来，自称是“神之十贤者”。他们反抗奈迪的统治，四处作乱，企图替代奈迪君临银河。奈迪人自然不会对他们置之不理，于是奈迪人也开始追捕他们。

可是十贤者实在是太强了，奈迪人在付出了巨大代价之后，终于将他们封印在一座塔中。奈迪人受到了重创，他们废弃并破坏了原来居住的行星，而转移到了现在这颗小型行星上。他们也将自己的能力封印，并且将活动范围限制起来，建立了屏障开始了与世隔绝的生活。而现在古老奈迪人所设下的封印失效了，所以十贤者再次作乱银河。他们的目的是发动崩坏纹章，毁灭整个宇宙。

但是崩坏纹章作为禁术，想完成起来是非常的困难。所以他们选择了雷娜他们所居住的星球做实验。现在实验成功了，于是他们也正在准备着破坏整个宇宙的崩坏纹章。

而市长，请求库罗德一行人去击败十贤者，拯救这个星球。

如今的库罗德已经算是将银河联邦完全舍弃了吧！现在，他和雷娜他们身处于同一战线。

库罗德至今认为自己不是所谓的“英雄大人”，因为他也没有能拯救雷娜的星球。但是他觉得，至少保护雷娜的力量自己还是有的，不，是一定拥有。

宇宙什么的，银河什么的，对于现在的他来说是很遥远的东西。曾经就身处过的地方现在居然变得那么虚幻，库罗德觉得非常的不可思议。

但是雷娜现在就确确实实的在自己面前。

至少，也要将雷娜……

库罗德的手，已经握成了拳头。

绝对要保护她，即使自己粉身碎骨也要……

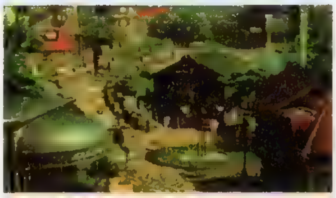
## 男主角路线

PA1 在图书馆遇到レナ发生情节。

PA2 在宿屋内见到セリーヌ发生情节，选择“それもいいですね”，再选择“ぼくとセリーヌさんの相性につい て。

PA3 在食物屋遇到ウエルチ和アシュトン，发生情节后得到果物×20。

CHECK 进村后向上走发现チサト，这一情节必须发生在サイナード暴走之前。



**入手道具**
50000フォル、ペットの饵、大自然の生命

## 共同路线

### セントラルシティ

到市长室与ナール对话，之后出城前往东北方的知の场。

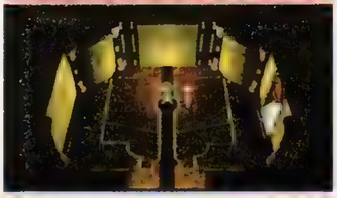
PA1 在宿屋前遇到ウエルチ和チサト发生情节。

PA2 在新闻社门口遇到チサト和レオン，选择“2人をなだめる”。

CHECK1 如果之前达到了让チサト加入的条件，那么现在可以去新闻社找チサト，选择“ぼくたちと一绪に旅をしませんか？”チサト正式加入。

CHECK2 在去之前可以先前往アームロックの町、ギヴァウエイ、阴德屋フェイクギャラリー买一些装备，前提你要有足够的フォル。

CHECK3 隐藏商店阴德屋フェイクギャラリー在这里。



**入手道具**
ルーンコード、リンクコンボ

### アームロックの町

PA 在右侧与アシュトン对话，选择“いいよ，そうしようか”，进店后再选择“「渚の贈りもの」にしようかな”。

### ギヴァウエイ

PA1 在大学图书馆内与チサト对话发生情节。

PA2 去大学第二教室发生情节。

### ノースシティ

PA 到道具屋二楼遇到チサト和她妈妈，选择“お二人の话を、ジアマしてすみませんでした”。

### 知の场

利用镜子遗迹红色和黄色的传送点传送到有六个球形机关的地方并打开它。

在中间出现新的传送点，进去后发生BOSS战，这次的BOSS不会移动，对物理防御很高，辅助些增加攻击力的纹章术，也可以用纹章术给予较大伤害，胜利后得到知惠の宝珠。

| BOSS マジックハンド | | | |
|---|---|---|---|
| HP 60000 | MP 100 | 属性 弱:无 | 耐:地水火 |

| BOSS ワークボックス | | | |
|---|---|---|---|
| HP 30000 | MP 100 | 属性 弱:无 | 耐:火 |

| BOSS ガードボックス | | | |
|---|---|---|---|
| HP 30000 | MP 100 | 属性 弱:火 | 耐:无 |

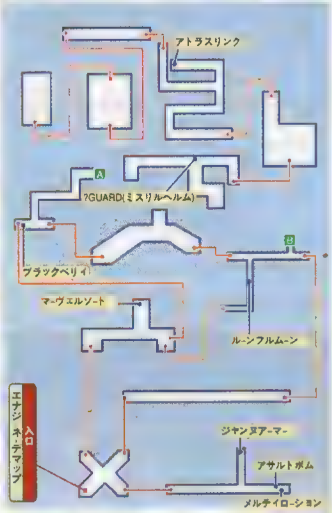
| BOSS マジックボックス | | |
|---|---|---|
| HP 30000 | MP 100 | 属性 吸:火 |

出去到西部的力の场。

**入手道具**

ジャンヌヘルム、フェアリィグラス、αボックス、知惠の镜、ルーンメタル、グレートパンチ、フルーツシロップ、知惠の宝珠

## 力の场




这里有五个机关，但想要打开必须要在五场强制战中保护好机关，不要让敌人接触机关。

| BOSS イエティ | | | |
|---|---|---|---|
| HP 20000 | MP 0 | 属性 弱:火 | 耐:无 |

到深处山顶的桥前有记录点，之后到桥中发生 BOSS 战，BOSS 有两阶段，第一阶段没什么问题，当 BOSS 变小时它是无敌的，可以给我方用些道具回复一下，一旦 BOSS 苏醒了，也就意味着它进入了第二阶段，这时 BOSS 不能移动，因此大都是自身周围攻击，而且伤害都较大，建议用暗属性纹章术攻击，胜利后得到力の宝珠。

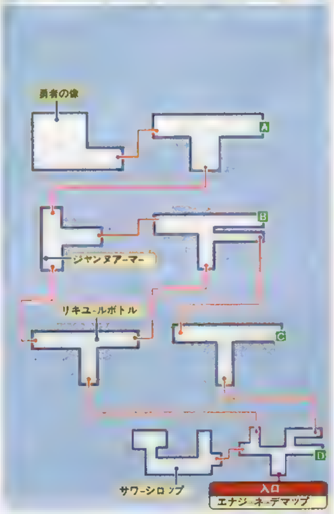
| BOSS ガーディアン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 130000 | MP 0 | 属性 弱:暗 | 耐:地水火 |

出去到南部的勇气の场

**入手道具**

ルーンフルムーン、?GUARD、アトラスリング、ブラックベリィ、マーヴェルソード、ジャンヌアーマー、アサルトボム、メルティローション、力の宝珠

## 勇气の场




向上走到深处得到勇者の像。

回到入口那个场景一直向右走到达传送点传送到有记录点的地方再继续向右走把勇者の像放到祭坛上后发生 BOSS 战，一直让 BOSS 处在硬直状态慢慢磨掉它的 HP 即可。

| BOSS ガーディアン | | | |
|---|---|---|---|
| HP 130000 | MP 0 | 属性 弱:暗 | 耐:地水火 |

乗サイナード 到坐落在天空中央的爱の场

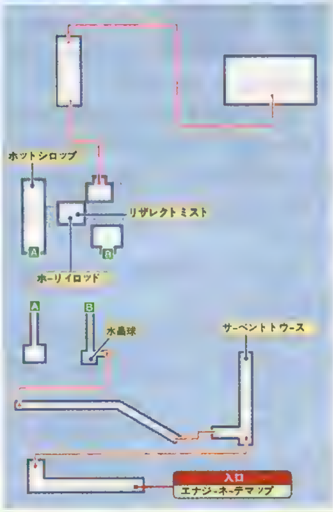
**CHECK1** 这里的遇敌率很高，而且敌人攻击附带异常状态，建议装上防异常状态的饰品

**CHECK2** 这里的场景并不是正常排列的，但又有规律可循，多尝试几次就能找到规律

**入手道具**

サワーシロップ、ストーンチェック、ミスリルグリーブ、サイザー、ジャンヌシールド、リキュールボトル、勇者の像、勇气の宝珠

## 爱の场




需要去打开球形机关后才可以继续前进。

到有记录点的场景向前走发生 BOSS 战，先把两个杂兵干掉，之后专心对付 BOSS 即可。

| BOSS ラヴァー | | | |
|---|---|---|---|
| HP 60000 | MP 0 | 属性 弱:光 | 耐:无 |

| BOSS ブレイクウイング | | |
|---|---|---|
| HP 30000 | MP 100 | 属性 无 |

乗サイナード 回到セントラルシティ。

**入手道具**

サーペントトウース、リザレクトミスト、ホーリィロッド、ホットシロップ、爱の宝珠

# 第五章

根据市长所说，要对抗十贤者必须聚集起奈迪的力量，所以需要库罗德等人去四个"场"搜集宝珠。

四个场的名字分别是知、力、勇气和爱。光看名字，库罗德也知道其中的意义不同

知之场，也就是知识的场所，是一个由多个传送点所建立的迷宫。打开全部六个水晶，于是被传送到一块宝珠面前。

这个就是知之场所存放的宝珠?

库罗德和雷娜两人对了着眼神之后，于是放着宝珠的祭坛走去。

两人同时伸出了手，接触到了宝珠。

只是眨一下眼睛的功夫，库罗德眼前的景物就这样变掉了。

而眼前的场景，就是父亲在地球上的办公室。以前的父亲很忙，只是偶尔回一次家。但是库罗德还是很爱他的父亲。他想长大之后和父亲一样成为众人敬仰的伟大英雄，所以他也把父亲作为偶像一样崇拜。

那一天，父亲终于回到了地球。于是小小的库罗德蹦蹦跳跳地去迎接自己的父亲。

"哟，库罗德长大了呢！"摸着儿子的头，父亲会心地笑道。

听到父亲的话，库罗德笑得更加灿烂了。

"爸爸，我们一起回去吧！妈妈在等你回去。"库罗德拉住父亲的手，期待着说道。

而这个时候提督却底下了头，面色有点难看。

"对不起库罗德，爸爸我……有工作要做……所以……"

什么?!

库罗德的眼睛里一下子溢出了许多复杂的感情。除了不敢相信以及失落之外，还参杂了些许憎恨。

对，已经是多长时间没见面了呢？但是这个男人却还说要工作。

工作工作工作工作……因为工作的关系，一年到头妈妈都不能与妈妈见面。虽然妈妈并没有说，而且也表现得非常的坚强，但是库罗德能感觉到母亲在说起父亲的时候那种无法抑制住的悲伤。

库罗德，千万不要

怪你的父亲，因为他工作很忙……作为交换，妈妈会代替爸爸更加爱你。

妈妈一直对库罗德这么说，而妈妈也一直是这么做的。

无论妈妈的工作再怎么忙和忘我，只要库罗德一开口，妈妈就会来听库罗德的意见。

但是妈妈的爱并没有止住库罗德对父亲的不满，反倒是因为父亲的三番五次爽约，所以库罗德对父亲的不满渐渐转为了憎恨。

"对不起库罗德，下次回来的时候，一定回家去。"

每一次都这么说，但是有几次是兑现的？

小库罗德的眉毛都挤在了一起，死死地瞪着父亲。

库罗德早些时候也迷茫过，父亲到底是爱不爱他。但是现在库罗德已经无所谓自己的事情，但是看见在暗处独自忧伤的母亲，他便愤愤不平起来。

呵呵，库罗德真是个温柔孩子，总是把别人放在第一位。

库罗德也曾经向母亲表达过这个不满，但是母亲只是轻轻地笑，之后强颜欢笑一般地向库罗德解释他父亲的工作的事情。

所以库罗德没有再提起这个，因为他不想让妈妈再流出那样的表情。

于是，对面前这个被称为提督的男人的怨恨，也就一直积压在心头。

"爸爸，你又骗人。"

库罗德哭着飞奔出去，留下父亲一个人在那里。

库罗德想着，为这个男人流泪不值，但是眼泪却止不住地留下来。

现在的库罗德，好像透明人一样看着眼前一切。于是就想起父亲战舰被击毁的一幕，当时他撕心裂肺大叫住手。而看到战舰被肢解爆炸的时候，浑身的血液就好像停止了流动，时间定格在那里，仇恨就这样从天而降。

那一刻，库罗德知道了，他还是爱他的父亲的，一直都爱着。

意识回到了祭坛，库罗德和雷娜都看到了什么。但是他们都说不清楚那个是什么，不过他们可以感觉到两人都看到了类似的东西，心情是一样的。

力之场的祭坛，也有那么一颗宝珠。

而库罗德看到的故事，是他长大以后的事情了。

当时是在士官学校的时候，库罗德和同学们第一次去真实的宇宙战舰上实习。

那是库罗德第一次去这样的地方，但是老师却说库罗德身为提督的儿子这种地方应该玩腻的才是。

库罗德低下头，沉默不语。

身后的同学开始□□□□地讨论起来，都是类似提督的儿子能走后门真好呀之类的话语。

后门？库罗德想起了自己的童年，在一年都见不到几次的情况下到底怎么走后门？

老师满意地看着库罗德，似乎是在褒美一样。老师大概希望他们班级的学生中能有个出人头地为自己争光吧！而"有后门"的库罗德就是最佳人选了。

库罗德别过头去，他受不了老师炙热的目光。

因为周围的人都是这样的，所以库罗德很压抑自己，他想实现大家的期望。但是一听到"提督的儿子"之类的话语之后就觉得浑身不舒适，干劲又马上被浇灭了。

大家都叫库罗德为"提督的儿子"，正是因为是"提督的儿子"所以应该是个优秀的人才。对于这个称谓，重要的是"提督"，而不是库罗德本身。

我不是父亲的人偶！

库罗德在心中大叫，但是却还没有说出口。

他一直在压抑着自己，一直都在独自忧伤，一直都在疏远别人……

一个人，真是太孤寂了……

但是，也没有办法。这里没有自己的位置，哪里都没有自己的位置。自己只能不断彷徨，不断流浪……

不过对于自己来说，寻找到自己的位置的希望已经泯灭了。因为只要他是"提督的儿子"，别人就不会注意到他的存在。

有时候真想逃到没有人认识自己的地方去，不过自己还是没有那个勇气。

这样下去行么？这样下去……

勇气之宝珠，并不是再让他追忆过去。

库罗德眼前的是他很熟悉是カルナス的舰桥。父亲坐在舰长席上，脸色苍白。现在的舰桥里面很嘈杂，不同的人在交谈着。

"提督，那也是没有办法的事情。"副舰长走过来，"人死不能复生，请提督一定要看开点。"

我……死了？库罗德疑惑地看着眼前的一切。不过他侧耳倾听那些嘈杂的谈话的时候，明白了发生了什么。本来自己从战舰回到那里用的理由就是因为一颗陨石即将撞击雷娜他们所在的星球，但是在自己却被传送到了其他星球上。

父亲揉揉自己的太阳穴，之后摆摆手表示我知道了。

他肯定不知道吧，自己还活着这件事……

不过库罗德看着比之前老上了好多岁的父亲，心里好像被拧了一下一样。

什么呀，自己不是应该最讨厌这个人的么？自己不是应该最怨恨这个人的么？

舰桥的场景转瞬而逝，神志回到自己身体里内的库罗德什么话都没有说。

而爱之场的宝珠，将他置身于一片黑暗。

库罗德在黑帛之中什么都看不见，什么都听不见。对于现在自己的状态，他自己也非常害怕。他企图叫喊，不过发出的声音好像被黑暗所吸收了一样，连一点回音都听不到。

这里是哪里？好可怕……

忽然，他眼前一亮，团光出现在他的面前。不过这团光非常的诡异。类似是光源的地方是一片漆黑，但是周围却被光包围着，就好像是日食一样。

"我在这里……"光发出声音。

库罗德看着那团光，警戒地问："你是谁？"虽然光看起来并不是人的样子，但是难说这团光背后是什么东西。

"所以已经没有关系了……"光的声音虽然说不上是温柔，但是却不知为何让库罗德有种安心的感觉。

库罗德所在的场景又一下子变成白色，面前是父亲的背影，身后是小时候的自己。

"我最讨厌你了！"小时候的自己，一遍用手臂不断地擦着眼泪，一遍对着那拖着长长影子的背影说讨厌。

是这样么？

我是真的讨厌父亲么？库罗德陷入了沉思。

场景朦胧，换面转换到了他与雷娜第一次见面的场景。

看见雷娜的库罗德稍微安心了点，紧缩的眉头也松开了些。那个时候的雷娜，并没有现在那样坚强的表情，而那个时候的自己，也是一脸孤独的表情。

"你在这里……"光凑过来，靠近了库罗德胸口。

是的，比起父亲那里，我更加适合在雷娜身边。正是因为在雷娜的身边，现在的自己才能从过去中解脱。以前库罗德曾经想过要从父亲那里逃走，逃到一个没有人认识他的地方去，开始新的生活，但是自己一直都没有这样的勇气。

但是向雷娜承诺过，所以自己一定要回去才行，于是就很强硬地向父亲要求要回去。过去的自己，是不可能做出这样的事情的。

库罗德点点头。是的，他已经改变了。已经变得比以前强大，并不单单指在肉体上的，更多的是在精神上的。

我在这里，在这里就好……

## 共同路线

### セントラルシティ

到市长室去找ナール。

剧情后先到ラクア，后乘坐ヘラッシュ到フィナール。

### フィナール

进去剧情后连续两场强制战，最后与十贤者之一ザフィケル发生剧情战，此战赢不了他全军覆没。

| BOSS タキコドウス | | |
|---|---|---|
| HP 25500 | MP 50 | 属性 弱:无 耐:水风光 |

| BOSS ミイル64 | | |
|---|---|---|
| HP 18000 | MP 0 | 属性 弱:风 耐:无 |

| BOSS ザフィケル | | |
|---|---|---|
| HP 150000 | MP 100 | 属性 吸:全 |

剧情后自动回到セントラルシティ。

## 第六章

终于搜集完了材料，在市长的带领下，众人前往曾封印着十贤者的“塔”，那里现在是十贤者的老巢了。

刚刚进入里面，十贤者就出现了几位。他们光站在那里，气焰显得十分的嚣张。他们说要毁灭掉这个宇宙，将一切都化为尘土。

为什么要这么做？

说道目的，他们都含笑不语。

“那是……カルナス！”贤者背后的大画面上，出现了库罗德所熟悉的东西。“那是我父亲所乘坐的船！”

“我要让你们见识下我们的力量。”

“什么，难道你们！”难道你们想要击沉它么？不要开玩笑了，这个可是银河联邦最尖端科技所武装起来的东西！不是孩子的玩具！

“首先，用10%的力量。”银发的贤者用淡淡的口吻说道。

于是画面上就出现了一束巨大的光束，那光束直至地射向カルナス，而カルナス也展开防护罩。好在船只是被冲击得摇晃了几下，似乎没什么损伤。

但是曾经在船上呆了很长时间的库罗德是知道的，那并不是没事。

“哦，意外的还能干嘛”，语气依旧是那么的冰冷完全没听出褒美的意思。“那么下次就试试30%吧。”

“住手！”

开什么玩笑，10%就这样了，30%的话……

但是库罗德的反对自然是无效的，于是第二波冲击就向カルナス几去。虽然这次的攻击也抵挡住了，不过下次绝对是不行的了。

其他几位贤者，好像看戏一样地把目光射向这边。而库罗德这边的人，手心里都已经捏出了汗。不过他们紧张的表情，只是让贤者们更加快乐罢了。

这个时候カルナス也开始反击，于是主武器阳离子炮发射。

发号施令的贤者冷笑了下，“做无用功而已。”

因为贤者们的武器，叫“反阳离子炮炮”。也就是说是专门针对银河联邦的主流武器阳离子炮而研究的出来的武器……

所以阳离子炮是没有用的。

库罗德向前走了几步，脸上写着绝望。

“住手……”声音也渐渐微弱了下来。

因为在四个“场”的时候接触了太多关于父亲的东西了吧！所以之后一直也有考虑关于父亲的事情。

以前提起父亲，大家都要绕回到“提督”这个特殊的身份上。而正是因为这个身份，让库罗德无比仇视自己的父亲。

过去也常常想如果自己的父亲不是提督的话，自己又会是什么样子呢？但是“提督”的存在感太强了，渐渐地让库罗德连想像的心思都没有了。

而现在的库罗德已经摆脱了那个枷锁，所以能用更加平和的心情来看待父亲。

“住手！”库罗德呐喊着。虽然他还是不能完全了解自己对父亲的情感究竟是什么，但是他知道他绝对不想父亲就这么死去。

但是无力的他无法阻止一切的发声。第三发光束射过去了之后，防护罩也终于是坚持不住了，一点一点地化开来。战舰也在光束中四分五裂，然后化为宇宙的烟火。

父亲他……死了么？

库罗德目不转睛地盯着屏幕，他不敢相信眼前的一切。

——那样的爸爸，我才不要，早点去死好了！

这样的诅咒，自己曾经下过多少次？

库罗德开始颤抖，他觉得自己浑身发寒。

“不可原谅！绝对不原谅你！我要杀了你们。”库罗德站起来，刚才的寒冷一瞬间就化作了怒火，将他的脸都烧得通红。

我终于理解了！你那压倒性的存在感让我意乱情迷，这种感觉就是所谓的爱。但爱一旦超越了，便因爱生恨，宛如过度的信仰会引发内战。

记起来了，比那个时候年龄还要小点的我曾经是那么的尊敬爸爸你，曾经是那么的向往着爸爸你，而爸爸的存在就好像是我世界的全部。每天，只要爸爸你一出现，我的全部注意力都要被你夺取，我的全部时间都在你身上流逝。

然而，你的工作却越来越忙。你渐渐疏远了我，离开了我。我的恨“提督”这个头衔，因为这两个字将你带到了当时我所不能触及的地方。但是随着年龄的增长，周围的人又将我视作“提督的儿子”。所以我将“提督”与你重合了起来！

其实，本来在这个世界上，我最爱最爱的人，不就是你么？爸爸？所以，我不会原谅他们的！

“觉悟吧！父亲的仇！”库罗德握紧手中的剑，向前冲去。

但是非常奇怪，无论库罗德他们怎么攻击，都对贤者不起效果。

“可恶……”库罗德已经是满身的大汗了，但是对方却还是很悠闲地站在那里。

“这里交给我吧！”一个奈迪人挡在了双方之间：“现在请你们撤退！”

但是！怎么能丢下同伴独自逃走。

“走吧……”市长无奈地说道，“要以大局为重。”

于是大家只能离开。

在回去的路上，大家都没有说话，都是独自坐在一边，望着什么地方发呆。

“究竟，因为我们的关系还要牺牲多少人呢？”雷娜吐出这句话，喉咙有些干涩。

大家又陷入了沉默，一种凝重又带着淡淡哀伤的气氛在这里弥漫开来。大家都苦着一张脸，似乎对前进的道路都开始迷茫了。

“正是因为这样，”库罗德在一边，依旧维持着原来的姿势，“所以我们才不能让更多人牺牲。”

雷娜转过头，看着库罗德。虽然库罗德表情没有变化，但是眼睛里的神采，却变成了更加厚重的颜色。

库罗德，变强了呢……所以我，也要加油！

雷娜暗自下了决心。

### セントラルシティ

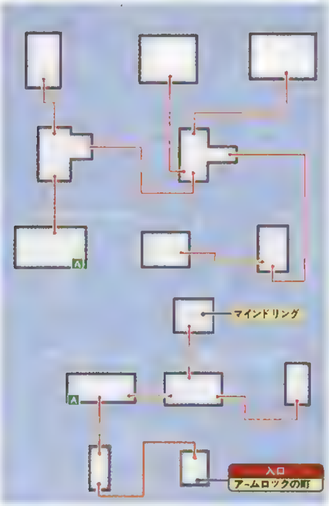
到市长室去找ナール。

出去到东南方向的アームロックの町。

### アームロックの町

向上走到封印の扉，剧情后自动来到纹章兵器研究所。

## 纹章兵器研究所




跟着ナール来到纹章兵器研究所。

到深处找到ナール发生剧情。

### 男主角路线

回到入口处找到レナ。

### 女主角路线

回到入口处。

### 共同路线

自动回到アームロックの町。

**入手道具**
マインドリング

## 第七章

市长把众人邀请到一个已经算得上是古迹的地方——纹章兵器研究所。在那里，他们看了这里爆炸前5分钟的录像。

场景是一个研究室。当时避难警报已经开始，警报提示这里5分钟后即将爆炸成为废墟。

从门外面，走进来一个蓝色头发的女研究员。研究员神色淡定，好像是在见亲人最后一面一般地看着研究室里的景物。

“请快从这里离开！”另外一个研究员从外面匆忙地追进来。

“没有用的，那个防御不了这场爆炸。”女研究员还是神色淡然，十分镇定。

“什么?！”追进来的研究员惊讶道。

“利用这场爆炸所产生的能量，或许能够启动时空转移装置。”好像一个疯狂的科学家一样，除了自己的研究什么都看不见，包括自己本身。

“但是我们如果在这里启动这个的话，就没有逃走的时间了！”

“我知道的。但是为什么已经完了！你也是明白的吧！所以我想尝试看看……”

“尝试什么？”

女研究员自嘲地笑了下，“是我研究的东西，帮我去把雷娜带来”

“妈妈！妈妈！”一个同样是蓝色头发的小女孩进入了画面，一把抱住女研究员。

“怎么了雷娜？没关系，妈妈会救你的！”摸着女儿的头，母亲笑了。笑得很慈爱，很让人安心。

“但是所长！那个还在研究中，不能将生物放进去！”

“但是这样大家都会死！”母亲，也就是这里的所长，变得有些激动：“所以我想赌一赌可能性！”她看着雷娜，表情变得俏皮起来，“反正大人也进不去。”

“我知道了，”研究员叹了口气，也定了定神，恢复到平时严肃的样子。

所长蹲下来，手搭在雷娜的肩膀上：“对不起，虽然想和雷娜多在一起点……对不起，虽然早了点……但是妈妈先送你生日礼物吧……要好好下去啊雷娜……对不起……雷娜……雷娜……”

每一声对不起出口，所长的面容就痛苦一分，最后一声，她终于流下了眼泪，紧紧地将雷娜拥入怀中。

“所长，还剩下一分钟。”

所长站起来，用手指抹去脸上的眼泪，“我知道了”。

之后的画面就是一片空白。

“这么说，这个‘雷娜’……”库罗德看着雷娜。

市长说，这个已经是七亿年前的事情了，因为时空转移装置的缘故雷娜才会来到现在……

雷娜……

库罗德看着一言不发的雷娜，有些担心。

突然雷娜转身，往外跑了出去。

“雷娜！”库罗德也呼喊着追了上去。

“这里风我味道，我的身体还记得。啊，树在召唤着我……”

雷娜在遗迹外面的树林中漫步着。她走到一棵巨大的树前，抬起头仰视着这颗参天大树。

“好大的树，似乎是很久之前就立在这里了吧！”雷娜伸出手，抚摸着树上的树皮，即使树皮是粗糙的，也让雷娜有很舒服的感觉。“为什么呢？在这里心灵就能变得平静起来，或许这里有我小时候的记忆吧……”

“雷娜……”库罗德已经追了上来。

“对不起，突然跑出来。”雷娜收回了手将两手背在身后。

“这里，好像能想起什么似的，”一边说雷娜一遍环视着四周，“虽然没有记忆，但是风的味道和大地的柔软都让我有很怀念的感觉。这棵树之前就在这里了呢，有一千年了吧？还是两千年？”

“我是七亿年前的人么？”看着自己的双手雷娜缓缓地说道，“比这颗树还要久远，还有妈妈也……”

“雷娜……”库罗德轻声呼唤了她的名字

“库罗德，”雷娜转身看着库罗德，眼神中有种求助的渴望：“我是不是被妈妈疼爱着呢？妈妈一直都在搞研究什么的，难道对于妈妈来说，她在研究与我之间选择了研究？”

库罗德微微地笑着，“我的妈妈，在结婚之前一直是个联邦的士官。他们结婚后就生下了我，然后成为了一名科学家，选择作为一名‘纹章科学’的权威人士。但是她并没有放下我不管，对我很温柔。说要放弃不干了也只有一次而已。我觉得雷娜的妈妈也是一样的，那便是雷娜的妈妈所选择的道路。”

库罗德母亲决定不管的那一次，也就是小库罗德唯一一次向母亲发父亲脾气的时候。虽然被母亲说了温柔，但是那个时候的库罗德并不能明白母亲的用意。于是库罗德更加愤怒，甚至喊出了弑父的宣言……

现在想想，真是太不懂事了。

“恩……”听了库罗德的话，雷娜开始思考回忆自己的母亲究竟是个什么样子的人。

刚才那段录像里，母亲抱自己的时候是那么的深情，尤其是后来的那几声对雷娜的呼唤，即使只是影像，也能让自己泪流满面。

“不要勉强自己，我也有觉得辛苦的时候。觉得辛苦的话请不要忍耐，因为……有我在。”库罗德耸耸肩，装作调皮地说。

“库罗德……”

雷娜笑着点头，她都觉得自己都要感动得哭出来了，但是她实在不想让库罗德看见自己哭的样子，于是就冲到了库罗德的怀里抱住了他。

“雷娜……”库罗德也反抱住了雷娜，轻轻地抚着他的头。

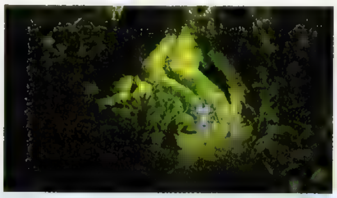
雷娜的脸紧急地贴在库罗德的胸膛上，都能听到他刚劲有力的心跳声。听着那声音，雷娜觉得心情一下子就平复了许多，而库罗德的宽阔才胸膛又是那么的温柔，好想一辈子都这么靠着呀！

不行不行！我在想什么呀！

“这里，感觉和我们初遇的森林很相似。”雷娜放开看库罗德。

“雷娜会喜欢那里，一定也是因为回忆起了这里。”

之后，两人很默契地一起做到了那颗大叔下，没有说话，也没有肢体的交流。但是对于两人说这已是足矣。



我的身边,还有你真是太好了。

"已经没关系了么?"发现雷娜在暗自偷笑,库罗德便问道。

"恩,"雷娜止住了笑,脸色有些阴沉:"对不起,明明库罗德爸爸的事情已经让库罗德那么辛苦了,我还……"

"不,我没有关系。"库罗德摆摆手,表示自己没有关系。"父亲也一定不希望我悲伤,我是这么想的。大家在等我们,那么就走吧!"库罗德站起来。

"恩……"雷娜点点头后站起来,之后便离开了那里。

"是这样的吧!爸爸!"库罗德在原地站了会儿,他抬起头看见阳光从树叶的缝隙里穿过呈线状射在地面上。

你一定在看着我吧!爸爸!我告诉你,我现在很幸福,你会为我高兴么?

## 共同路线

### アームロックの町

去右边的ミラージュの家发生剧情,得到ミーネ洞窟の键。

出来前往西边的ミ ネ洞窟

PA 在ミラージュの家与レオン对话,选择"ホームシックにでもかかったのか?"

## 支线

支线:シークレットコード

如果在纹章兵器研究所找到了アクセスコード后,就可以解开ノースシティ图书馆内的全部秘密资料。

1 加入的条件全部完成后与チサト对话。(加不加入无所谓),在ノースシティー的图书馆调查关于シークレット的情报,取得密码。

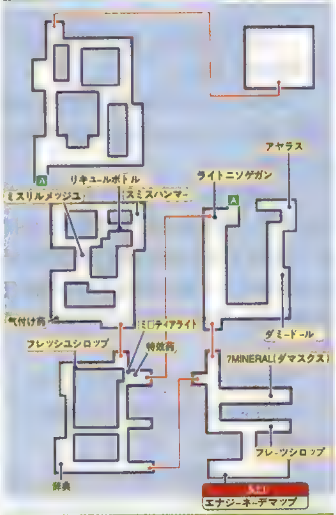
2 从ギヴァウエイ的大学的パレル那里得知レイファス在做研究。在ギヴァウェイ大学里找到レイファス,并与其多次对话。

3 去セントラルシティ找チサト(若チサト已经是同伴了的话用PA),让她调查破解ノースシティー的电脑程序的方法,之后再找チサト,一直到取得密码为止。

4 回到图书馆输入密码,シークレットファイル开启。入手了アクセスコード之后,与レイファス对话,就可以可解密一部分情报

5 与パレル对话后入手パンドラボックス。与レイファス对话,作业开始、出城后返回找レイファス。

### ミーネ洞窟

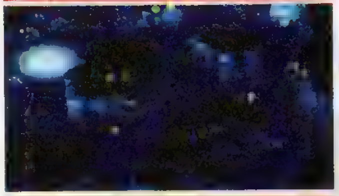


到深处有记录点, 前进后发生BOSS战,BOSS只会一招全体攻击且几率附带毒状态, 但发招间隙长是其弱点,可以回复和解除异常状态,也可以乘机给它一套攻击

| BOSS バーク | | |
|---|---|---|
| HP 150000 | MP 400 | 属性 无 |

出来回到アームロックの町。

CHECK3 这个宝箱很容易被忽视掉。



**入手道具**

フルーツシロップ、?MINERAL、辞典、フレッシュシロップ、气付け药、ミスリルメッシュ、スミスハンマー、リキュールボトル、ミーティアライト、特效药、ライトニングガン、アセラス、ダミードール、レアメタル

### アームロックの町

回到ミラージュの家去找ミラージュ,得到N·P·I·D·。

出町向北走到ファンシティ。

**入手道具**

N·P·I·D·

### ファンシティ

剧情后与系员对话选择"ナールさんに会いに行く"后与真正的十贤者发生战斗,在这里有两战,第一战:ザフィケル, 注意不要让BOSS去攻击后方的术士。

| BOSS ザフィケル | | |
|---|---|---|
| HP 150000 | MP 100 | 属性 弱:无 耐:地火暗 |

向外走发生第二战: ジョフィエル,用物理攻击系的角色在前面阻止BOSS咏唱纹章术。

| BOSS ジョフィエル | | |
|---|---|---|
| HP 160000 | MP 100 | 属性 无 |

出来向南回到ア ムロックの町。

CHECK 到ファンシティ中央广场可以买些道具, 过会儿回到アームロックの町就不能补充了。

**入手道具**

セイクリッドティア、ファルンホーブ、ヴォイドマター

### アームロックの町

来到ミラージュの家附近, 剧情后BOSS战,此BOSS攻击力高,但还算好打,注意回血就行。

| BOSS メタトロン | | |
|---|---|---|
| HP 170000 | MP 100 | 属性 弱:无 耐:地水火光暗 |

出町时遇到ナールの使者,之后前往北边的ラクア。

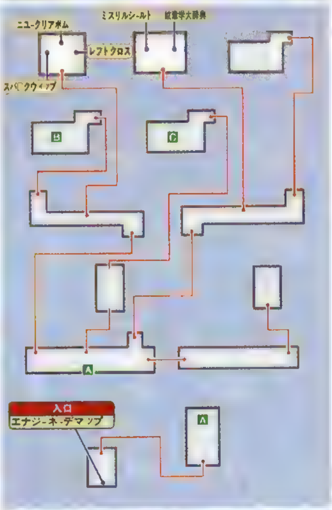
### ラクア

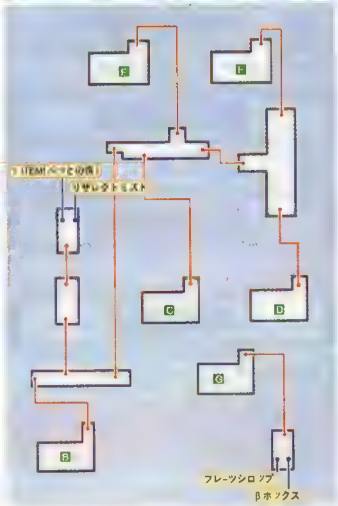
到医务室找到ナール,如果已经全部准备好了,选择"はい、完璧です"发生剧情。

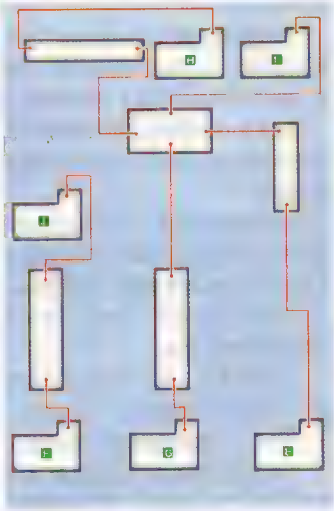
乘坐ヘラッシュ来到最终迷宫フィナール。

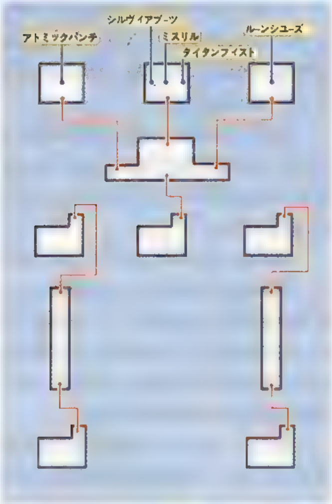
CHECK 在决战的前一夜会发生好感度最高的角色向主角告白的情节。

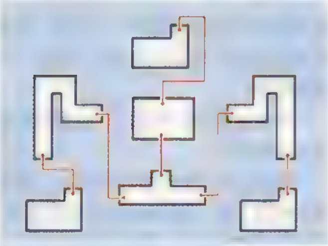
### フィナール

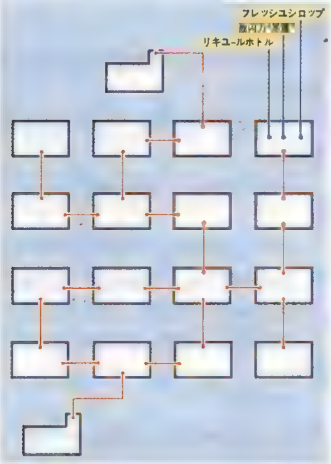


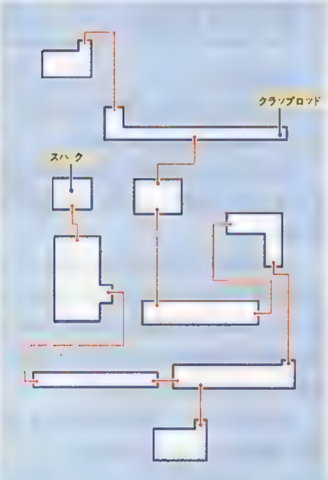









向前走与十贤者成员サディケル、ラファエル、カマエル发生战斗，其中ラファエル会把角色吞入，使角色一段时间消失，但时限一过就会出现，サディケル会直线攻击，不要站在一直线上形成复数伤害，カマエル会吸收角色 80%的 HP 和 MP，总而言之，要逐个击破。

| BOSS サディケル | | |
|---|---|---|
| HP 105800 | MP 200 | 属性 无 |

| BOSS ラファエル | | |
|---|---|---|
| HP 85200 | MP 180 | 属性 无 |

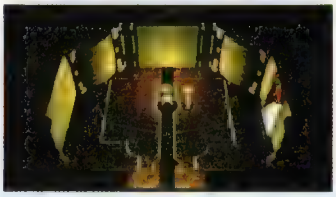
| BOSS カマエル | | |
|---|---|---|
| HP 45500 | MP 150 | 属性 弱:地水暗 耐:无 |

到达第五层后与另外两个十贤者ハニエル和ミカエル发生战斗，打ミカエル时很难破他的防御，而且很喜欢钻出招硬直的弱点，攻击速度也很快，但全体纹章术伤害并不是太大，而ハニエル会吸收我方的 HP 和 MP，还有他的直线攻击威力较大，且附带毒和石化状态，建议战前装备上全属性攻击减半和防石化的饰品。

| BOSS ハニエル | | |
|---|---|---|
| HP 140000 | MP 200 | 属性 无 |

| BOSS ミカエル | | |
|---|---|---|
| HP 180000 | MP 300 | 属性 弱:水 吸:火 |

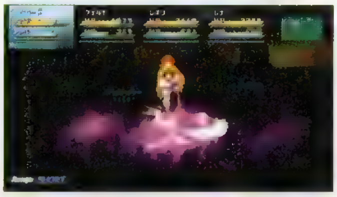
胜利后继续向上，在第六层需要不断开门去启动机关，最后使红、黄、紫、绿四个球形机关都亮起后前进的大门打开前往第七层。



来到第七层的记录点后向左走来到倒数第二个十贤者ルシフエル所在的房间，剧情后发生战斗，BOSS 攻击带风属性，建议装上抵抗风属性的饰品，他的移动方式是瞬移，但很容易被我方攻击打断，使其产生较长的硬直时间，掌握好节奏发动攻击才是上策，如果让他瞬移了，紧接着就是一招落雷，伤害不大，不用过于担心，千万不要让他瞬移到术士附近去攻击术士。

| BOSS ルシフエル | | |
|---|---|---|
| HP 300000 | MP 5900 | 属性 弱:无 耐:地暗 |

继续向上到达第九层，之后从另一个出口来到第八层，向前进看到记录点后顺着阶梯连爬三层后来到最终 BOSSガブリエル所在的地方，剧情后最终战开始。



| BOSS ガブリエル | | |
|---|---|---|
| HP 590000 | MP 10000 | 属性 无 |

剧情后结局动画。

**CHECK1** 在第 9 层的 SAVE 点存盘后，若在クリク看过フィリア的 PA，回到セントラルシティ会有 PA"フィリアの願い"，完成此 PA 后最终 BOSS 将强化为真·ガブリエル。

在第 9 层的 SAVE 点存盘后，去斗技场找谜のおじさん对话即可回到エクスペル挑战隐藏迷宫 试练の洞窟。

**CHECK2** 往传送点的道路如果是直的，此传送点的目的地为下层，如果是弯曲的是目的地为上层（第八、第九层除外）

## 第八章

奈迪的人们又和库罗德一起做了很多决战的准备。虽然上一次是失败了，但是给他们带来了许多宝贵资料，也算是不幸中的大幸了。不过他们没有下一次，因为崩坏纹章即将完成。

在一个靠近海的城市，库罗德一行人在做最后的准备。

明天就是最终决战的日子，而今夜无人入睡眠。

根据至今库罗德的观察结果来看，奈迪不仅有高度的纹章魔法技术，科学技术甚至也凌驾于现在的地球之上。但是比起地球的工业污染后的再重建，这里的环境好像从一开始就没有被破坏过一样。比起人造的东西这里的景物多了人类所无法创造的灵气，虽然一样是海，但是在这里海的颜色和海的味道都给人一种说不出的清爽感。

库罗德一个人站在约定地点，等着她的出现。

"对不起，那么晚了还叫你出来。"雷娜从远处慢慢地走过来。

她踩在沙滩上所发出的沙沙的声音，听起来依旧是那么的柔和，没有破坏的周围宁静令人舒心的气氛。好像她的存在，和这个景致一样，本身就是一幅美丽的图画。

"没有关系。"

能在决战之前，再与她再多呆在一起

一会，库罗德也非常乐意。

“我坐你旁边可以么？”雷娜笑了，脸上挂着小小的红晕。

天上有很多星星，一闪一闪的，都像是蜡烛一样，为两人照明打灯。

“恩。”库罗德一边笑着回应道，一边原地坐下。

雷娜也走过来，整平自己白色的裙子，慢慢地坐下来。

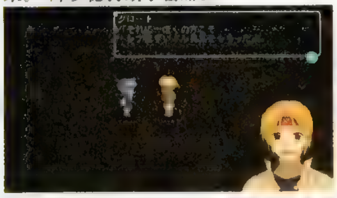
“我呢，是想最后再回一份礼给你。”看着天上的星星，雷娜说道。

一直以来，都非常感谢你……

“恩。”库罗德点头回应到。

“我到现在为止，从库罗德这里得到了许多帮助，所以……”雷娜把头压了下来，埋在了自己柔柔的肩膀之中。

“不，这些都是雷娜你自身努力的结果。”库罗德打断了雷娜。



库罗德一直都看见了。雷娜用她瘦瘦的肩膀承受起了这么多，承担起了这么多。本应该是受保护对象的她一直以来都使自己表现得坚强勇敢，一直以来都鼓励着其他的战友们。对于库罗德来说，雷娜就是眼前星空中最亮的那颗星星。没有其他星星也无所谓，但是只要她在的话，那么这里的道路总是会被照亮的。

“库罗德……”雷娜呢喃地念着库罗德的名字，侧过头认真地看着库罗德的脸。库罗德并没有回过头，而是依旧看着星空，看着那颗最亮的星星。

“因为雷娜自己的努力，才会有今天的雷娜。倒是我，一直以来从雷娜那里学到了很多很多。比起从前的我，现在的我拥有了更多的勇气。雷娜因为你的存在，一直支持着我。”库罗德缓缓地说出这些话，语调相对平淡，但是却能听出其中包含的激情。

因为，这些都是库罗德的真心话。

就像库罗德在前线第三次遇到迪亚斯时候所说的一样。正式因为雷娜的存在，所以他才能渐渐走出过去所留下的阴霾。

“库罗德……我……”被库罗德这么一说，雷娜一下子变得激动起来。

雷娜想要把握这次机会，想要说出心理想说的话。但是现在，雷娜觉得并没有到时机，或许自己还没有足够强大到能将那几个字说出来吧……

“雷娜，在这场战斗结束的时候，我有话想要对你说。”库罗德转过头，对着雷娜微笑。要是父亲在的话，恐怕会吓一跳吧！本来的他或许也无法相信，自己能这样发自内心地笑出来。

“有话？”雷娜还在进行着心理斗争，她在正在为自己应援大气。而库罗德这个话一说，她马上就打消了说的念头。

库罗德，有话要说……

“恩，十分重要的话，你会来听么？”

十分重要的话……我也有十分重要的话……

“库罗德……恩！”雷娜精神恍惚了一会，之后说也微笑地点头了。

库罗德看着雷娜的笑脸，某种被称之为幸福的感觉掠过他的心头。

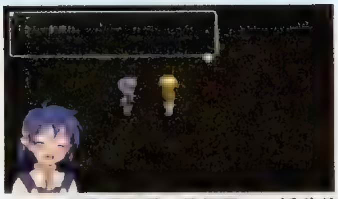
他想看见她笑，所以他也想保护她的微笑……

请一定要幸福地活下去，因为这个就是我的愿望……

“雷娜！”库罗德严肃地叫了下她的名字

“恩？”

“请……”库罗德稍微停顿了下，“请一定要活着回来！”



只要活着的话，就好了……活着的话，才能拥有幸福……

“恩，我们约定好了哦！”雷娜伸出右手的小手指。

“啊，约定好了。”库罗德与她拉钩约定。

一定要活下去。

两人停止了说话，一直看着天上的星星。就这样过了一整夜，第二天两人离开那里的时候，两人的手却握在了一起。

市长为大家做好了最后的的出行准备，他将结界纹章交给雷娜，说着是应对崩坏纹章的策略。

“为你们祈求武运。”市长神情凝重地为库罗德他们送行。

于是，他们走上了最后的征途。

## 第九章

进入了“塔”，众人经过艰难的战斗终于到了十贤者之首——加布里埃尔的面前。

“你们的野望到此结束了！”

“哦？气势还不错，但是已经晚了，崩坏纹章马上就要完成了。”加布里埃尔没对着众人，丝毫没有把他们放在眼中。

“快停止你的恶行吧！只剩下你一个人了！”库罗德大声喝道。

为了父亲，为了大家，为了帮助我们而牺牲的人……

我决定在此将你裁决！

“我的身边只有一个人就够了。”加布里埃尔抬起头，仰视着纯白的六翼天使。“那么，菲莉娅哟……慢慢愉快地享受吧！看这些家伙扭曲崩溃，听这些家伙垂死惨叫。向破灭的序曲前行吧！”加布里埃尔越说越发觉得人邪魅了起来。最终在白光的照耀下居然和少女合为一体。

审判，罪该万死！

无论你变成什么样子，你的罪孽都是无法改变的。让我在这里净化你的灵魂吧！为了我，为了雷娜，为了帮助过我们的人，也为了全银河的人。

于是双方开始交战。加布里埃尔果然非常的强大，但是库罗德的心中，怀揣着各种各样的执念，而那些执念的存在成为了库罗德的力量之核。

爸爸，我很明白，就算这样做你也无法回来，也无法恢复原样。但是不干掉他的话，不报仇的话，也就无法前进。所以我，要用力挥剑！

迪亚斯，是你带领我走向了今天的强大，也是你让我知晓了自己我许多不足。没有你也没有今天的我。现在，我与你在同一战场上战斗。谢谢你在我与大家冲散的时候的那句“我相信他一定活着”，也谢谢你在闲暇时候给我的各种指导……

雷娜——请你一定要活下去，只要你活着，就一定……如果我也能活着回去的话，我就能释怀一切，不带任何顾虑地对你说出那句最重要的话……不，我一定要活着回去！我，想要呆在你身边，所以……我不能输！

加布里埃尔终于倒下了，但是崩坏咒文却被发动了。

雷娜也马上发动起了结界咒文。忽然我们身体一轻，渐渐地飞离了这颗星球，在我们茫然的时候，眼前的这颗星球却在崩坏！

原来，结界纹章是把崩坏纹章的力量集中到一个点。

也就是说奈迪牺牲了自己，来拯救了全宇宙。

两人的背后，又突然出现了一个星球。

库罗德记得，在图书馆里查资料的时候，有说到那个时空转移装置，在发动的时候需要大爆炸的力量。也就是说，他们以奈迪的爆炸为能量，将雷娜的星球换了回来。

“回去吧！”

点着头，两人牵着手，一起踏上的归途。

## 第十章 END

我喜欢你……

一句告白，两张脸上都染上了红晕。

一切都还是那么祥和平静。

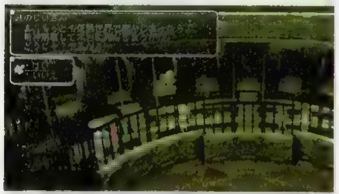
但是无论生活看起来多么无聊都没有关系，因为有你在，所以生活就变得精彩起来。

其实加布里埃尔也算是幸福的，能与菲莉娅携手而终——虽然对他们的事情并不怎么了解。不过在“塔”里看见加布里埃尔望着菲莉娅的眼神中的痴迷与爱恋，大概两人的关系非常的亲密吧！

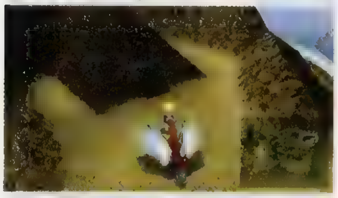
互相牵着手，一起躺在森林之中，好想就这样睡过去，永远不要醒来……

# 隐藏迷宫 试炼の洞窟

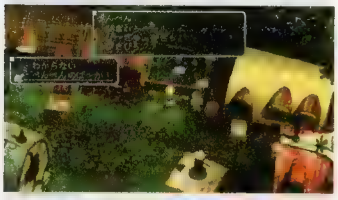
首先在试炼场和迷のおじさん对话，选择"はい"就可以回到エクスペル的アーリア村。



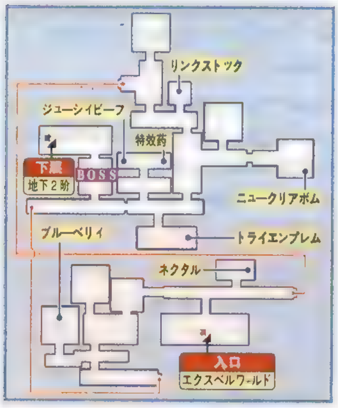
而エクスペル地图的右下角的红点就是隐藏迷宫了。



如果要回去的话就到アーリア村，和这企鹅对话后选择"ぺんぺんのば～か"就可以了。



## 第一层 纹章の遗迹

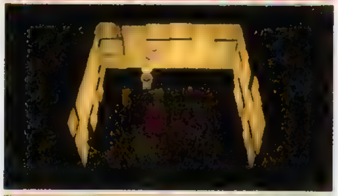



到达深处打开机关发生BOSS，这层没有需要解的谜题。

| BOSS ダークフェザード | | |
|---|---|---|
| HP:160000 | MP:500 | 属性:无 |
| 掉落物品:バーニイシューズ | | |

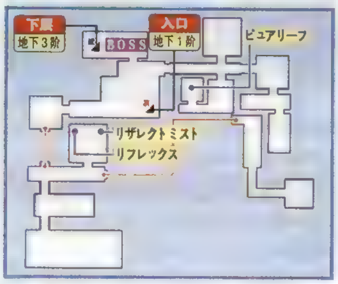
此BOSS攻击时会附带石化，建议装备上防石化的饰品。BOSS对物理攻击的回避率非常高，但是对魔法攻击防御力弱。

**CHECK** 在地图右上角的房间会有块红色的地板，到指定位置来回走动四次（会有音效提示）的话就能直接通往第九层。刚刚来到这个迷宫的话请不要就直接下去。



**宝箱入手**
ネクタル、ブルーベリィ、トライエンブレム、ジューシービーフ、特效药、ニュークリアボム、リンクストック

## 第二层 恋慕の袋小路




根据入口处石板上的提示，分别把石像转向各个方向，调查石像可知石像的名字。

| | |
|---|---|
| ミレーヌ:南 | |
| ルーク:北 | |
| フェリア:东 | |
| ロイド:东 | |
| ユフィ:南 | |
| シャロン:西 | |
| システィーナ:南 | |

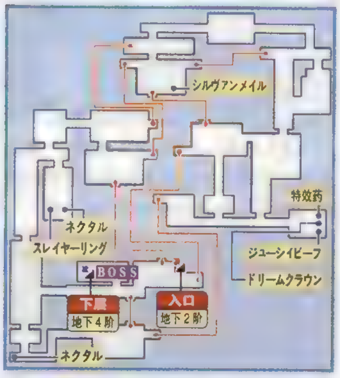
之后花田提示听到开门声。回到入口处，进入原本关闭的门后发生BOSS战斗。

**CHECK** 在石像ルーク与石像ミレーヌ之间，调查可得リンクコンボ。

| BOSS ブラッドゲレル | | |
|---|---|---|
| HP:60000 | MP:0 | 属性:无 |
| 掉落物品:セラフィックガーブ | | |
| ハンティングジェル×4 | | |

**宝箱入手**
ピュアリーフ、リフレックス、リザレクトミスト

## 第三层 一本道の洞窟




谜题要求把入口的地板上的格子全部变成红色，方法是按照顺序饶迷宫一圈。

顺序有两种：（按照所要前进的房间相对于所在房间的位置，起始点都为入口所在房间）

(1) 右—下—右—上—上—上—左—下—左—上—左—下—下—下—右—上

(2) 下—左—上—上—上—右—下—右—下—右—上—右—下—下—左—上

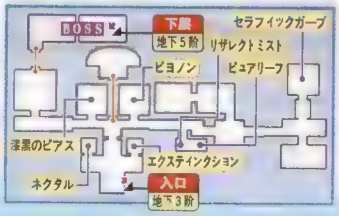
之后就能进入入口处的BOSS所在房间。

| BOSS ドリームシェイド×3 | | |
|---|---|---|
| HP:35000 | MP:0 | 属性:无 |
| 掉落物品:マジカルドロップ | | |

BOSS攻击一定几率附带停止属性，行动停止一段时间后恢复。

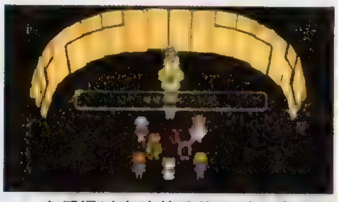
**宝箱入手**
シルヴァンメイル、スレイヤーリング、ネクタル、ネクタル、特效药、ドリームクラウン、ジューシービーフ

## 第四层 舞神の祭坛




在进入这里需要往右走，在地图东北的房间里开启机关，而到达机关需要穿过看似有实则无的墙壁。（图中男主所站的位置表示能穿越位置，下同）

之后回到入口处，中间的门打开了。进去后选择一名觉得，演奏一首曲子给舞神听，就可以得到幻の三味线。当然该角色必须有"演奏"这个特技，等级越高越好。

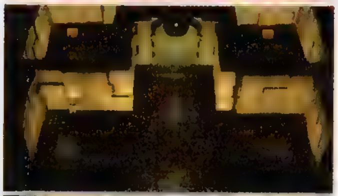


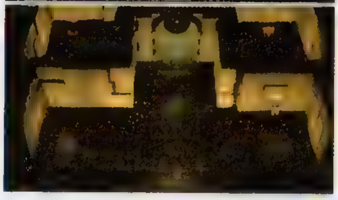
之后通过左边的路线可以一直通到BOSS战，不过之前还是需要穿墙。

| BOSS ミイル32 | | |
|---|---|---|
| P:190000 | MP:0 | 属性:无 |
| 掉落物品:无 | | |

BOSS攻击力和移动力都很高，攻击附带毒属性并且很难破防。而且还喜欢追着术士跑，所以请注意不要让BOSS靠近术士。

**CHECK** 除了上文所说的之外，其他还有两个宝箱需要穿墙拿。



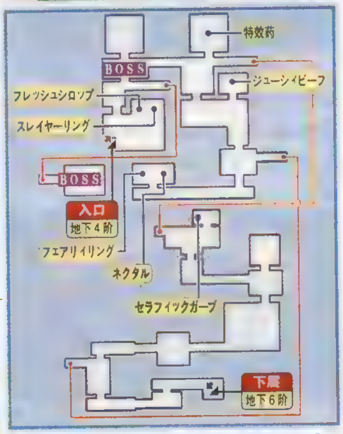


注意这个宝箱是レオン的专用咒纹エクスティンクション,只有レオン在队的情况下才能开启。

**宝箱入手**

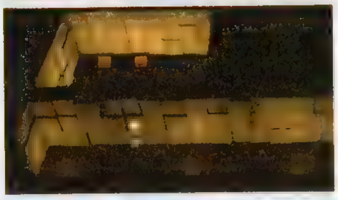
ネクタル、エクスティンクション(レオン专用咒纹)、漆黑のピアス、ピヨノン、リザレクトミスト、ピュアリーフ、セラフィックガーブ

## 第五层 女の逆袭




进入迷宫后一直向前就能遇到パフィ,剧情选项怎么选都没关系,结果都是一样的。之后敌人ウイアードビースト突入,现在是打不过她的直接逃吧。之后跟着パフィ向右一直走,到尽头后转而向下走就能到一片空旷的地方。在这里发现パフィ被魔物追赶,解救后捡起掉落在地上的ウイアードビースト。这个武器的作用是ウイアード系的敌人一击必杀，于是能装备这个武器的拳击系角色就成了最重要的角色了?什么你都没有收?没关系,这作的女主用的不是法杖而是拳套啊……之后来到地图的右下角,和パフィ对话后得知ウイアードビースト在地图左上角的房间里，于是跑过去将这个家伙一击必杀了,得到红莲の宝珠。最后回到地图右下角开门就可以了。

**CHECK** 在地图的左下角,还有两个宝箱是需要通过穿墙取得的。

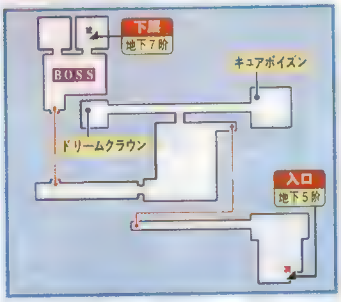


| BOSS ウイアードビースト | | |
|---|---|---|
| HP:811200 | MP:0 | 属性:全部 |
| 掉落物品:红莲の宝珠 | | |

**宝箱入手**

フレッシュシロップ、スレイヤーリング、ジューシービーフ、フェアリィリング、ネクタル、セラフィックガーブ

## 第六层 盗贼の巢窟

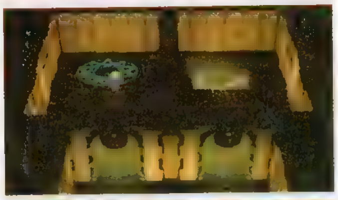



进入地图一开始只有一条路。一直走到空旷的地方发现里面有很多盗贼的石像,调查右下角的石像之后门被打开。

进入门发生BOSS战。

**CHECK1** 本楼层有比JS还JS的サンタ出没,这年头JS都来发战争财么，不过他卖的到底都是啥……

**CHECK2** 地图左下角的房间里有蓝绿色的传送点，能传送到隐藏迷宫一层的入口处。



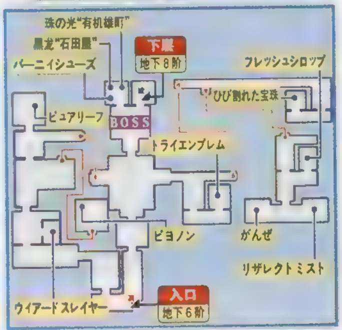
| BOSS チンケシーフLv99 | | |
|---|---|---|
| HP:40000 | MP:0 | 属性:无 |
| 掉落物品:チンケスレイヤー | | |
| チンケシーフ×2 | | |
| ドリームシェイド | | |

都是喜欢攻击术士的BOSS,所以请保护好术士们。

**宝箱入手**

ドリームクラウン、キュアポイズン

## 第七层 女神の祭坛




一直前行至祭坛,后右拐来到最右侧的房间,从宝箱里取得ひび割れた宝珠。

使用"细工"技能加工成红莲の宝珠。回到祭坛，将红莲の宝珠放置在祭坛上。BOSS战之后从右侧的楼梯下来。

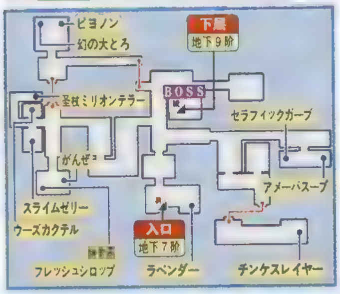
| BOSS ミスリル・イーター | | |
|---|---|---|
| HP:600000 | MP:400 | 属性:无 |
| 掉落物品:圣杖ミリオンテラー | | |

BOSS不会移动,但是很难破防。而且攻击方式只有全体攻击,伤害巨大附带毒状态。接受了一次BOSS大招之后要尽快回复。而BOSS被打晕之后就往死里打,这个时候伤害是最大的。

**宝箱入手**

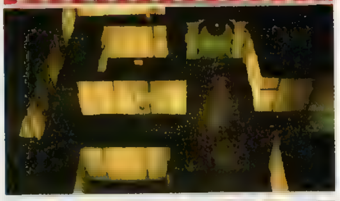
トライエンブレム、フレッシュシロップ、がんぜ、リザレクトミスト、ひび割れた宝珠、ピュアリーフ、ピヨノン、ウイアードスレイヤー、バーニイシューズ、黑龙"石田屋"、珠の光"有机雄町"

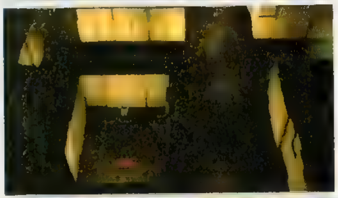
## 第八层 食神

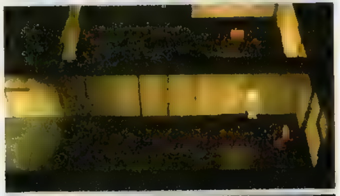


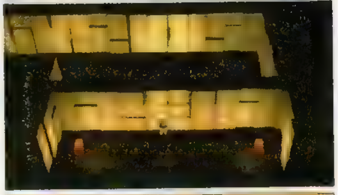

一直往上走来到一块刻有食神的石板前,不断给食神吃东西,之后原本关着就会打开了。进入之后开始BOSS战斗。

**CHECK** 这里也有需要穿墙才能拿到的宝箱。









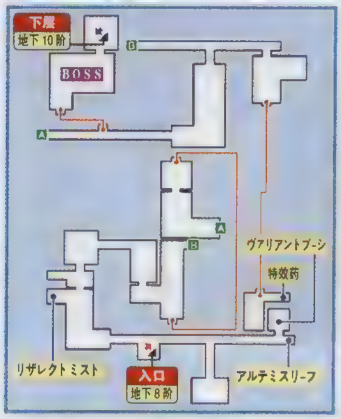
| BOSS エリシン・ビースト | | |
|---|---|---|
| HP:450000 | MP:100 | 属性:水地风火无 |
| 掉落物品:ゼラチンステーキ | | |

BOSS攻击力高并且附带毒属性,并且还会吞噬攻击。如果玩家被吞了很长时间而没被同伴解救的话就会OVER,一旦四个人都被吞了就直接GAME OVER。

**宝箱入手**

ラベンダー、圣杖ミリオンテラー、ウーズカクテル、スライムゼリー、特效药、フレッシュシロップ、がんぜ、幻の大とろ、ピヨノン、チンケスレイヤー、セラフィックガーブ、アメーバスーブ

## 第九层 封印の棺




第一次来到这里的时候直接路过就好,先去第十层。

第十二层入手圣剑ファーウエル之后可以来这里,就可以和棺材里的BOSS对战。胜利后就可以进入第十三层。

**CHECK2** 得到魔剑レヴァンテイン后立即装备上,这样可以使以后的战斗变得轻松不少。

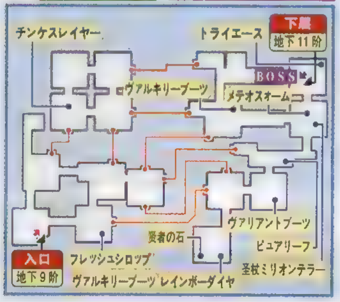
| BOSS ワイズ・ソーサリア | | |
|---|---|---|
| HP:700000 | MP:3000 | 属性:地火无 |
| 掉落物品:魔剑レヴァンテイン、ヴァリアントメイル | | |

杂兵的停止攻击非常棘手,因此等解决掉了杂兵后就认真的攻击BOSS吧。BOSS会隐身,攻击力也很高,注意回复。但此BOSS攻击破绽非常大,两个物理攻击系的夹击足以让他没有招架之力,配合一些回复和攻击的纹章术,胜利就在眼前。

**宝箱入手**

リザレクトミスト、特效药、ヴァリアントブーツ、アルテミスリーフ

## 第十层 英断の时




这层需要踩出入口处地板上的机关才能开启房间道路,最后到达这层出口处遇见BOSS,最安全的从左下到右上顺序是:一1、二1、二2、三2、四2、四3、四4(中文:横排;数字:纵排),之后来到这层出口处发生BOSS战

**CHECK1** 踩机关时红色的是减HP,黄色的是减MP。

**CHECK2** 如果セリーヌ在队伍里,想要得到她的专用纹章术メテオスォーム,从左下到右上顺序是:一1、一2、一3、一4、二4、三4

**CHECK3** 如果アシュトン在队伍里,到达这层出口处开启宝箱后得到他的专用必杀技トライエース

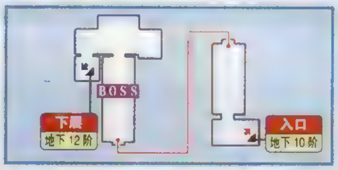
| BOSS ジオ・ガーディアン | | |
|---|---|---|
| HP:400000 | MP:100 | 属性:无 |
| 掉落物品:ヴァリアントガード | | |

此BOSS攻击力较高,攻击时破绽很大,抓住机会进行两面夹击,建议可以辅助些增加攻击力和防御力的纹章术快速结束战斗。

**宝箱入手**

バーニイシューズ、チンケスレイヤー、フレッシュシロップ、贤者の石、バルキリーブーツ、インボーダイア、バルキリーブーツ、ヴァリアントブーツ、ピュアリーフ、メテオスォーム(セリーヌ专用纹章术)、圣杖ミリオンテラー、トライエース(アシュトン专用必杀技)

## 第十一层 皇龙の住处




这层没有谜题,一直向前进直接发生BOSS战。胜利后门并没有打开,调查门后从传送点脱出,之后再次进入试炼の洞窟。但这时只有两人能进入,主角和另一个同伴,好好选择下吧。之后用第一层的传送点传送到第九层,之后一直到第十二层。

**CHECK1** 现在只有两人最好避免杂兵战,三十六计走为上策吧!

**CHECK2** 传送点能通往一层的入口处。

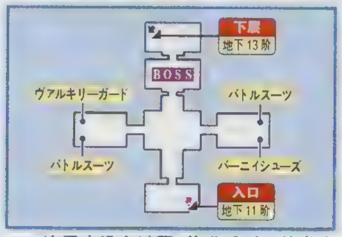
| BOSS ドラゴンタイラント | | |
|---|---|---|
| HP:550000 | MP:1000 | 属性:无 |
| 掉落物品:ヴァリアントガード | | |
| 特技"めくり" | | |

BOSS的攻击力非常的高,附带石化,且都是连续攻击。因此物理攻击系的角色HP尽可能随时保持满槽,以免BOSS连续攻击后挂掉,注意及时回避BOSS的攻击可以增加存活率。

**宝箱入手**

无

## 第十二层 勇者の殿堂




这层也没有谜题,前进后到深处发生BOSS战。胜利后得到圣剑ファーウエル,用カエルの辉石或到第十一层的传送点脱出去门口集合后,回到第九层。

**CHECK** 注意离开这个地图之后,如果没有击败第十三层的BOSS,那么每当踏入这个地图一次的时候不死鸟フェニックス就会复活。

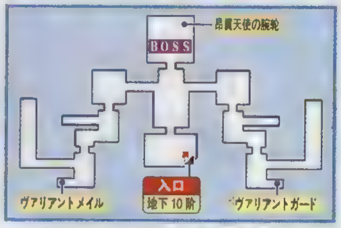
| BOSS フェニックス | | |
|---|---|---|
| HP:350000 | MP:6300 | 属性:风 |
| 入手道具:圣剑ファーウエル | | |

BOSS攻击力很可观,一般一击就能造成大伤害。如果带着回复系的角色,一定要勤回复。而且尽可能让他使用攻击性纹章术来牵制住BOSS,以减轻前线正在攻击的角色的压力。

**宝箱入手**

バトルスーツ、バーニイシューズ、ヴァルキリーガード、バトルスーツ

## 第十三层 昂翼天使の圣窟




打开左右边的机关后中间的门打开,进去后发生BOSS战。

胜利后得到白银のトランペット,之后演奏出恶魔の旋律,之后本作的最强BOSS登场。

**CHECK1** 如果想记录,需要你从第十三层爬回第一层,途中的传送点无效,但在这之后不会遇敌了,之前没开的宝箱现在也可以去开了,但仅限打完试炼の洞窟的BOSS后。

**CHECK2** 演奏恶魔の旋律必须是特技"演奏"等级为10级的角色演奏才能遇到最强BOSS。

| BOSS ガブリエ.セレスタ | | |
|---|---|---|
| HP:1000000 | MP:20000 | 属性:光 |
| 入手道具:白银のトランペット | | |
| 圣剑ファーウエル | | |

一般BOSS都是一套自身周围连续技,攻击速度很快,伤害也非常大,如果此时HP不高的话一般就等着被秒的份了,最好不要去近身攻击,多利用远距离攻击或者纹章术来使其出现硬直,注意要及时回复HP,这点是非常关键的,因此不要吝啬自己的药品,该用的时候还是用吧。

**宝箱入手**

ヴァリアントメイル、ヴァリアントガード、昂翼天使の腕轮

| BOSS イセリア.クイーン | | |
|---|---|---|
| HP:3300000 | MP:20000 | 属性:暗 |
| 入手道具:昂翼天使の腕轮 | | |
| 魔剑レヴァンテイン | | |

BOSS强得逆天,所以是需要很大的代价的。首先就是要更换装备,将装备主要倾向于攻击和闪躲,如果二者选择一个话则是闪躲优先,注意物理攻击系的角色要抗石化才行。其次就是装备上硬直最小的技能,这样才能围攻BOSS不让他有喘气的机会。至于女主,只要开复活和全体回复以及一场状态回复就好,其他的可以关掉。物理攻击系的角色,战术都选择全力击破,利用双拳难敌四手的原理来阻断BOSS的魔法。不过过程将非常的惨烈……

机种:NDS
厂商:BANDAI
类型:ACT
发售日:2008年03月27日

文:好想 Sleep

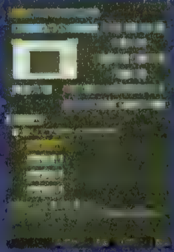
# 机动战士高达00

各位高达迷期待已久的高达00终于出来了。本作属于动作类游戏，通过完成武力介入任务来推进游戏。在第1季高达00动画完结的时候推出这个游戏，虽然有明显骗钱嫌疑，不过众多爱好者们依然是全然接受的。游戏画面是全3D的，场景做的不错，在操作方面，游戏倾向于ACE系列的操作方式，光束的弹道，近身战的惯性和ACE基本一样。本作的容量虽然不大，但是却超过50关的关卡，实在叫人打到手软！而且在许多特写方面还配有声音，临场感十足，高达迷们不要错过啊！

## 模型讲座

这个是游戏[illegible]，比较有趣，大[illegible]何组装买来的这[illegible]以及周边的介[illegible]有很大广告的[illegible]游戏[illegible]

## 系统介绍



在游戏的设定中有4种操控模式，上面[illegible]以更改设定。

| 操作设定 | |
|---|---|
| 按键 | 作用 |
| 十字键 | 移动 |
| L键 | 防卫目标索定 |
| R键 | 敌人索定 |
| X键 | 格斗 |
| Y键 | 上升 |
| A键 | 射击 |
| B键 | 下降 |
| X+A | 防御 |
| Y+B | 变形(限定アレルヤ) |
| SELECT键 OR 点击下屏 | 发动觉醒 |

## 觉醒系统

个人认为应该是TRANS—AM系统比较合适(官方没有说明)。在游戏中击破敌人或者被敌人伤害，两边的觉醒槽就开始积累，当内侧的积累满时就可以发动觉醒了

这个时候只需要点击下屏中的"TOUCH"或者按下"SELECT"就可以了。如果不发动觉醒，这个时候还可以继续累积到外侧的觉醒槽。外侧的也满了就变成LV2的觉醒了。这个时候觉醒的普通格斗变成5连击，格斗、射击威力大幅度提高，格斗可以使用觉醒攻击(蓄力)，而且全身无敌，觉醒有时间限制，当觉醒槽减为0时，状态还原。

## 战斗画面说明

1 我方控制的机体
2 被索定的敌机
3 敌人的HP
4 TH槽，机动热力槽，如果达到满值，机体会过热，一定时间不能短暂加速。
5 射击武器的残弹数，射击完后，一段时间不能使用射击武器。
6 自己的HP值
7 SH槽，防御耐久槽，如果达到满值，机体将被破防然后产生很大的硬直时间。

## 游戏进程

游戏有一个三势力影响力系统，[illegible]人革联三[illegible]势力在世界上的影响力[illegible]。任务成功则相对应势力[illegible]降低，任务失败则任务所[illegible]。本作中[illegible]HP，只是指的是高达驾驶员的HP，使用战斗支援或者坐板凳可以回复。

## 支援系统

"武力介入"前可[illegible]不[illegible]三位[illegible]可选，[illegible]过后的[illegible]下次战斗[illegible]。[illegible]一[illegible]3种[illegible]支援角色，[illegible]角色的话要[illegible]一层。

## 实用技巧

[illegible]定在一[illegible]射击，弧线高速移动射击是最有效的方式。这样命中[illegible]

[illegible]ダムヴァ-チエ，他的蓄力攻击十分强劲。[illegible]保护性质的关卡使用ガンダムデュ

ナメス比较合理，他的射程长，威力只比ガンダムヴァーチェ少一点。除了ガンダムエクシア近身攻击超群外，剩下的ガンダムキュリオス，适合任何场地战斗。

然后就是冲刺近身攻击，最好是在离敌人大约2架机体距离时候点击攻击，这样，不会有任何硬直，攻击会很准确。对于无论近身，还是射击，都要活用锁定，距离太远，敌人太多切较分散的时候，就没必要去近身攻击。近身适合敌人聚集的时候，效果很好。在做武器的转换的时候全身无敌，适当利用的话可以减少游戏的难度。觉醒攻击[illegible]为BOSS[illegible]。普通的敌人，必要时可以使用1段的觉醒。当最后的敌人只剩下1个时，可以先干掉增援的部队，这样能大幅度减少对应势力的战斗意志。如果是觉醒攻击的时候发生，规比普通情况减少的更多。

## 剧情任务

推进游戏进程的主要任务，一般执行完任务后该任务就会消失。出色完成任务的话对3个势力都会有较大的影响。所以完成前请务必存档。

| No | 区域 | 任务 | 难易度 | ユニオン | 人革连 | AEU | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | マ-シャル诸岛某岛 | チュ-トリアル① | 1 | — | — | — | 最初就有 |
| 2 | 人革连砂漠地带 | チュ-トリアル② | 1 | — | — | — | 完成剧情任务1 |
| 3 | AEU山岳地带 | チュ-トリアル3 | 1 | — | — | — | 完成剧情任务2 |
| 4 | セイロン岛 | セイロン岛民族纷争介入① | 2 | — | ↓ | — | 完成7个支线任务 |
| 5 | セイロン岛 | セイロン岛民族纷争介入2 | 3 | — | ↓↓ | — | 完成7个支线任务 |
| 6 | セイロン岛 | セイロン岛民族纷争介入③ | 3 | — | ↓↓ | — | 完成7个支线任务 |
| 7 | インド洋上空 | ユニオン输送部队袭击 | 3 | ↓↓ | — | — | 完成剧情任务4至6 |
| 8 | セイロン岛 | セイロン岛軍事介入阻止 | 3 | — | ↓↓ | — | 完成8个支线任务 |
| 9 | タリビア共和国 | タリビアへの武力介入1 | 2 | ↓ | — | — | 完成9个支线任务 |
| 10 | タリビア近海 | タリビアへの武力介入② | 3 | ↓↓ | — | — | 完成剧情任务9 |
| 11 | 天柱付近 | オ-ビタルリング崩落阻止 | 3 | — | ↓↓ | — | 完成10个支线任务 |
| 12 | モラリア共和国 | モラリアへの武力介入1 | 3 | — | — | ↓↓ | 完成11个支线任务 |
| 13 | モラリア共和国 | モラリアへの武力介入② | 3 | — | — | ↓↓ | 完成11个支线任务 |
| 14 | モラリア共和国 | モラリアへの武力介入3 | 3 | — | — | ↓↓ | 完成剧情任务11或12 |
| 15 | 南大西洋 | ラ·イデンラ歼灭作战③ | 4 | ↓↓ | ↓↓ | ↓↓ | 完成剧情任务14 |
| 16 | ユニオン山岳地带 | ラ·イデンラ歼灭作战2 | 4 | ↓↓ | ↓↓ | ↓↓ | 完成剧情任务14 |
| 17 | マ-シャル诸岛某岛 | ラ·イデンラ歼灭作战① | 4 | ↓↓ | ↓↓ | ↓↓ | 完成剧情任务14 |
| 18 | 宇宙 | 人革连の反击1 | 3 | — | ↓↓ | — | 完成13个支线任务 |
| 19 | 宇宙 | 人革连の反击② | 4 | — | ↓↓↓ | — | 完成剧情任务18 |
| 20 | 人革连秘密设施 | 超兵机关袭击 | 4 | — | ↓↓↓ | — | 完成14个支线任务 |
| 21 | アザディスタン | アザディスタン反乱阻止① | 4 | ↓↓↓ | — | — | 完成15个支线任务 |
| 22 | アザディスタン | アザディスタン反乱阻止2 | 4 | ↓↓ | ↓↓ | ↓↓ | 完成15个支线任务 |
| 23 | アザディスタン | アザディスタン反乱阻止③ | 4 | ↓↓ | ↓↓ | ↓↓ | 完成剧情任务21或22 |
| 24 | 联合演习场 | 3势力合同军事演习1 | 5 | — | — | — | 完成剧情任务22或23 |
| 25 | 联合演习场 | 3势力合同军事演习② | 5 | — | — | — | 完成剧情任务24 |
| 26 | 联合演习场 | 3势力合同军事演习3 | 5 | — | — | — | 完成剧情任务25 |
| 27 | 联合演习场 | 3势力合同军事演习④ | 5 | — | — | — | 完成剧情任务26 |
| 28 | 宇宙 | 迷のガンダム部队来袭 | 5 | — | — | — | 完成剧情任务27 |

### マーシャル諸島某島：チュートリアル1

**任务内容：**

利用模拟敌人，进行实战形式的模拟战，学会最基本的操作。

**攻略要点：**

开始的部分是对NDS的触摸操作进行全面的讲解，后面这里选择ガンダムキュリオス出战，进行变形的实际演练。这里的敌人基本不会攻击自机，而且过关后也不会有对3国势力的任何影响，所以安心[illegible]过关。难度为0，[illegible]

### 人革連砂漠地帯：チュートリアル2

**任务内容：**

利用模拟敌人，进行实战形式的模拟战。学会最基本的攻击操作。

**攻略要点：**

这里介绍了如何锁定敌人(R)，如何寻找僚卫目标(L)，然后就保护目标进行一些实际的演练，非常简单。这里选择任何机体都无所谓，反正敌人很弱，基本不会伤害你

### AEU山岳地帯：チュートリアル3

**任务内容：**

学会为了有利推进战斗的技巧，这个是最后练习任务。

**攻略要点：**

一开始是介绍觉醒系统(应该是TRANS—AM系统，出这个游戏的时候才刚刚看到动画中有这个系统)和敌人战意的显示。这里一共要击破12台机体，利用觉醒和换武器的无敌时间可以轻松完成任务。另外说句题外话，任务失败不一定任务就消失了，有些任务依然继续存在，直到你完成为止。有些隐藏要素要任务失败后才会出现。

### セイロン島：セイロン島民族紛争介入1

**任务内容：**

旧斯里兰卡，锡兰岛民族纷争发生，开始武力介入，对现在这个纷争发展的两个势力的部队。

**攻略要点：**

这个任务推荐人选是アレルヤ、ティエリア。支援方面就交给刹那和ロックオン。这关要求速度，所以ティエリア估计是上不了。这里开始要在1分30秒以内把5个攻击目标破坏掉，所以アレルヤ先变成飞机后远距离攻击，两次就可以歼灭一个。遇见MS马上变形使用格斗攻击。反复如此后绝对能在规定时间完成初期任务。注意一下，飞机形态近距离是无法正确攻击目标的。然后把敌人的残党全部歼灭就能顺利过关。注意：セイロン岛民族纷争介入は1－3这3个任务只能选择一个。

### セイロン島：セイロン島民族紛争介入2

**任务内容：**

介入锡兰岛的民族纠纷，限制时间尽可能多的击破内区域内展开的部队，作为对世界的警告。

**攻略要点：**

这个任务推荐人选是アレルヤ、ティエリア。支援方面就交给刹那和ロックオン。这关要求速度，所以ティエリア估计是上不了，他的残弹估计支撑不了到2分钟。目标是在2分钟内尽可能多的击破内区域内展开的部队。

### セイロン島：セイロン島民族紛争介入3

**任务内容：**

旧斯里兰卡，锡兰岛民族纠纷发生。武力介入排除这个成为可能纠纷扩大的原因。

**攻略要点：**

这个任务推荐人选是アレルヤ、ティエリア。支援方面就交给刹那和ロックオン。本任务的目的是消灭敌人的6艘战舰组成的舰队。个人推荐这里使用ティエリア，他的火比较力大，而且这里没有时间限制，可以尽情发挥。

### インド洋上空：ユニオン輸送部隊襲撃

**任务内容：**

确认到ユニオン的大规模输送部队在行动，优先考虑击坠输送机。而护卫的队长机要多加注意。

**攻略要点：**

这个任务ロックオン无法出击，所以预备人选应该是ティエリア。这里的支援选アレルヤ比较好，他的机动动和能力都比较优秀，适合当前的任务。虽然从动画的剧情或者是情理上都应该是让刹那出场，但是游戏不会以这个为进行，所以……初期目标是击破3架输送机。但是这里会有ユニオン的フラッグカスタム出现干扰，敌人比较强，但尽可能以输送机目标。输送机如果脱离战斗区域就算任务失败！与ユニオン的フラッグカスタム一边周旋一边以R1寻找目标运输机，如果出现了马上击破。这里有3架输送机需要击破！

## セイロン島:阻止セイロン岛军事介入

**任务内容:**

在一时结束了的纠纷地区,人革联开始了军事介入。目标是破坏指令车辆。而对王牌机师们需要多加注意。

**攻略要点:**

这个任务同样推荐人选是アレルヤ、ティエリア。支援方面就交给刹那和ロックオン。初期是全灭敌人,之后出现攻击目标,要在 1 分 30 秒以内将其破坏。之后把セルゲイ·スミルノフ击到后完成任务。セルゲイ的机体 HP 和防御都很高,推荐使用近身格斗,连续攻击后马上变形远离他,进行导弹攻击。在其受伤产生硬直时间突击近身攻击,反复如此可以将伤害减少到最低限度。之后在觉醒状态下将其彻底击破。

## タリビア共和国:タリビアへの武力介入 1

**任务内容:**

タリビア对ユニオン的脱离行为表明有发动战争的可能性。对其主要都市配备的タリビア军 MS 部队进行全部歼灭。

**攻略要点:**

这个任务同样推荐人选是ロックオン、ティエリア。支援方面就交给刹那。アレルヤ不能参与这个任务,所以无法进行支援。这个任务敌人不算太多,只射击的话,弹药是不成问题的。但是被围攻的话打几枪就使用格斗突围,然后找个没有死角的地方进行狙击(没有敌人干扰的话,也许)。多防御,但是注意 SH 槽,如果防御崩溃就得不偿失了。要初期敌人全灭后,出现增援。再次全灭后第 2 次出现增援。全灭后完成任务。

## タリビア近海:タリビアへの武力介入 2

**任务内容:**

走投无路的タリビア接受ユニオン的支援邀请。对ユニオン的部队进行歼灭,而对王牌机师们需要多加注意。

**攻略要点:**

这个任务同样推荐人选是ロックオン、ティエリア。支援方面就交给アレルヤ。刹那不能参与这个任务,所以无法进行支援。初期目标是敌人的舰队,破坏 7 艘战舰后和 AEU 的イナクト发生战斗。他的机动性很好,射击比较吃亏,但是也没有太好的方法,直接使用格斗多半会被他弹开,而且在他 HP 少于 50%时会使用旋转防御,正面无法攻击。之前保留的觉醒槽刚好可以留给他,不过需要在其 HP 少于 50%时使用比较好,用早了就无法在觉醒状态下将其击破!

## 天柱付近:阻止オ-ビタルリング崩落

**任务内容:**

击坏崩落的オ-ビタルリング的碎片。

**攻略要点:**

这个任务同样推荐人选是アレルヤ、ティエリア。任务要求在 2 分钟 [illegible] 的ブロック。人革连新型 MS 暴走是这起事件的原因,[illegible] 主要目的为主。之后再把ソ-マ·ピ-リス击破就能完成这次任务。完成这个任务 [illegible] 术支援可以同时实现 2 个人。

## モラリア共和国:モラリアへの武力介入 1

**任务内容:**

AEU、モラリア、PMC 共同军事演习,进行武力介入。演习预定地歼灭集结中的敌人部队。

**攻略要点:**

这次任务推荐刹那,敌人比较多,全灭初期敌人后出现增援,最后和パトリック·コ-ラサワ-开始战斗。由于刹那的觉醒蓄的比较快,可以多多使用,但是在敌人增援前,一定要保持着至少 1LV 的觉醒槽,以应付パトリック的战斗。

## モラリア共和国:モラリアへの武力介入 2

**任务内容:**

AEU、モラリア、PMC 共同军事演习,进行武力介入。演习预定地歼灭集结中的敌人部队。

**攻略要点:**

这次任务推荐刹那,任务的目标是破坏 5 个砲台,之后进行剩余部队的歼灭,最后和アリー·アル·サーシェス战斗。觉醒可以适当使用,但是歼灭敌人剩余杂兵时,请一定要保持着至少 1LV 的觉醒槽,以应付サーシェス的战斗。

## モラリア共和国:モラリアへの武力介入 3

**任务内容:**

对作为モラリア军中枢的军事基地直接进行攻击。破坏主要设施,歼灭敌人守备队,使其无条件投降。

**攻略要点:**

这次任务推荐刹那,战术支援推荐アレルヤ、ロックオン。从峡谷突入基地,途中的敌人最好全部消灭,以继续觉醒槽。然后在 1 分 30 秒以内破坏 5 个目标设施,然后歼灭敌人守备队。这里最好不要被敌人大伤害,否则无法拿到好的评价。

## マ-シャル诸岛某岛:ラ·イデンラ歼灭作战 1

**任务内容:**

确认国际恐怖活动网络ラ·イデンラ的 1 个移动据点。优先破坏目标,歼灭敌人。

**攻略要点:**

出击人选是ティエリア,可以对 3 个势力同时产生影响。战术支援推荐アレルヤ、ロックオン。任务目的是破坏 7 个目标设施,然后对敌人残余势力进行歼灭。

## ユニオン山岳地带:ラ·イデンラ歼灭作战 2

**任务内容:**

[illegible] ラ·イデンラ的 1 个移动据点。优先破坏目标设施,歼灭敌人。

**攻略要点:**

[illegible] 人选是ティエリア,可以对 3 个势力同时产生影响。战术支援推荐 [illegible]、ロックオン。任务目的是破坏 7 个目标设施,然后对敌人残余势力进行歼灭。

## 南大西洋:ラ·イデンラ歼灭作战 3

**任务内容:**

[illegible] ラ·イデンラ的移动据点 [illegible]。优先破坏 [illegible],歼灭敌人。

**攻略要点:**

这个任务出击人选是ティエリア,可以对 3 个势力同时产生影响。战术支援推荐 [illegible]、アレルヤ。[illegible] 击破 8 艘输送舰,之后敌人的增援出现,同时 [illegible] 批目标出现。破坏剩下的 6 艘输送舰后完成任务。

## 宇宙:人革连の反击 1

**任务内容:**

[illegible] レスタルヒ-ンング-へ的反击。用全力保护被袭击了的プトレマイオス。

**攻略要点:**

这个任务出击人选是アレルヤ、刹那,战术支援推荐ティエリア、ロックオン。[illegible] プトレマイオス初期防 [illegible] 全灭敌人后,出现的增援 [illegible] プトレマイオス [illegible] 攻击目标。最后还要和セルゲイ·スミルノフ战斗。本战比较 [illegible] 而损失自己的 HP,后面对セルゲイ就比较吃亏。之所以 [illegible] 他的觉醒槽很容易蓄满,对战斗很有帮助!

## 宇宙:人革连の反击 2

**任务内容:**

人革连的反击进入第 2 阶段。歼灭为了 [illegible] ガンダム而出动的部队。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是アレルヤ、刹那，战术支援推荐ティエリア、ロックオン。这里全灭初期敌人后出现增援，最后和ソーマ·ピーリス战斗。这里的敌人行动很快，注意紧急回避后可能会丢失目标。完成本任务后，可以使用战术支援"クリスティナ＆フェルト"，同时战术支援回数上升到3。

## 人革连秘密设施：袭击超兵机关

**任务内容：**

针对人革连的"超兵"研究设施，进行武力介入行动。优先破坏其中的设施，然后歼灭其守备部队。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是アレルヤ，战术支援推荐ティエリア、ロックオン、刹那。破坏5个目标设施后进行对敌人残余部队的歼灭。最后和ティエレン高机动型MS战斗。由于之前的战斗可以累积不少觉醒槽，这个时候都拿出来用吧。这里近身攻击比较吃力，还是用射击和她周旋。

## アザディスタン：阻止アザディスタン反乱①

**任务内容：**

アザディスタン发生派遣部队镇压クーデター的反乱，对ユニオン的特殊MS部队进行歼灭。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是ロックオン、刹那，战术支援推荐ティエリア、アレルヤ。击破4架MS后，敌人开始增援。全灭增援后敌人的特殊MS部队出现，这些MS的机动性和恩好，而且很会防御，要十分注意。最后和グラハム战斗，击破后完成任务。

## アザディスタン：阻止アザディスタン反乱②

**任务内容：**

アザディスタン的クーデター军决定对主要城市进行导弹攻击，阻止导弹袭击。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是アレルヤ、刹那，任务主要是以导弹为目标，不过有很多MS会出来干扰，而且是源源不断。不要恋战。专心寻找导弹并击落。击落7枚导弹后出现第2波攻击。全灭后完成任务。

## 联合演习场：3势力合同军事演习①

**任务内容：**

3势力合同军事演习开始[illegible]力介入开始。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是ロックオン。要在2分钟内尽量多的击破敌人，其实也可以当成坚持2分钟，然后就和BOSS战斗。这次和パトリック战斗，胜利后完成第2阶段的任务。

## 联合演习场：3势力合同军事演习②

**任务内容：**

3势力合同军事演习继续进行，[illegible]一定时间内尽量多的击破敌人。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是ロックオン。要在2分钟内尽量多的击破敌人，其实也可以当成坚持2分钟，然后就和BOSS战斗。这次和パトリック战斗，胜利后完成第2阶段的任务。

## 联合演习场：3势力合同军事演习③

**任务内容：**

3势力合同军事演习继续进行，[illegible]，一定时间内尽量多的击破敌人。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是ティエリア。要在2分钟内尽量多的击破敌人，其实也可以当成坚持2分钟，然后就和グラハム·エーカー战斗，这里的グラハム能力和之前的差不多，就是越来越防御的多。只要耐心点，击破都是时间的问题。

## 联合演习场：3势力合同军事演习④

**任务内容：**

3势力合同军事演习继续进行，敌人将残存兵力和预备部队再编成，一口气将他们全部消灭。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是刹那。初期敌人消灭到一定程度出现增援，全灭后和サーシェス开战，都是老冤家了，剧情也比较符合动画的情节（结果就未必了）。这一战尽量让刹那少受伤害，主要是为了下一个任务的执行。

## [illegible]

**任务内容：**

针对我方预想以外的战斗表现力，上位组织"监视者"派出刺客，真的理想和现实之间的较量开始了。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是刹那。刹那的机体就是专门对付高达自己的，所以用他是再合适不过了。不过一开始首先要保护プトレマイオス不受导弹的袭击。不过导弹会不停的出来，而且还有ガンダムスローネ出来战斗，情况对我方是十分不利。首先要想减少プトレマイオス的伤害，其最直接的办法是快速消灭ガンダムスローネ1号机和ガンダムスローネ2号机，这样导弹就不会再出了。其实这3台高达都很好对付，刹那只要不断贴身就行了，很简单的。这个任务完成就通关了。如果之前把3个势力都削弱到最大了就会迎来GOOD结局，同时战术支援"王留美"使用可能。

**在2周目会出现3个假想战域，都是把游戏中最强的驾驶员和机体集中到一起，考验我们的实力。通过第2个假想战域后则能使用隐藏的2台机体。全部3个假想战域都完成后，战术支援"沙慈＆ルイス"使用可能。**

## 支线任务

这些任务出现后就不会消失，可以反复完成。正因为如此，再次完成任务其对3个势力的影响就会减少很多，所以还是要注意天数。当剧情任务出现后，所有的支线任务都会暂时消失，所以1周目是无法完成所有支线任务的。这里由于版面和时间关系，没有列出全部的支线任务，具体说明了前20来个任务。

| No | 区域 | 任务 | 难易度 | ユニオン | 人革连 | AEU | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | AEU兵器实验场 | 袭击新型MS展示会 | 2 | – | – | ↓ | 完成剧情任务No3 |
| 2 | 天柱付近 | 轨道EVテロ阻止 | 2 | – | ↓ | – | 完成1个支线任务 |
| 3 | ユニオン军港 | ユニオン观舰式袭击 | 1 | ↓ | – | – | 完成1个支线任务 |
| 4 | 南大西洋 | AEU海上演习袭击 | 2 | – | – | ↓ | 完成2个支线任务 |
| 5 | 人革连砂漠地带 | 人革连MS演习袭击 | 2 | – | ↓ | – | 完成2个支线任务 |
| 6 | ユニオン空军基地 | ユニオン空军基地袭击 | 2 | ↓ | – | – | 完成3个支线任务 |
| 7 | 山岳地带 | テロ组织山岳设施袭击 | 2 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成3个支线任务 |
| 8 | AEU山岳基地 | AEU军事基地袭击 | 2 | – | – | ↓ | 完成4个支线任务 |
| 9 | インド洋 | 人革连输送舰袭击 | 2 | – | ↓ | – | 完成4个支线任务 |
| 10 | 北太平洋 | ユニオンMS演习袭击 | 2 | ↓ | – | – | 完成5个支线任务 |
| 11 | マーシャル诸岛某岛 | テロ组织ミサイル设施袭击 | 2 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成5个支线任务 |
| 12 | AEU山岳地带 | AEU秘密基地袭击 | 3 | – | – | ↓↓ | 完成剧情任务No7 |
| 13 | ユニオン军港 | 军物资の流通阻止 | 3 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成剧情任务No7 |
| 14 | AEU采掘场 | AEU采掘设施袭击 | 3 | – | – | ↓↓ | 完成剧情任务No8 |
| 15 | ユニオン主要都市 | ユニオン主要都市テロ阻止 | 4 | ↓↓↓ | – | – | 完成剧情任务No8 |
| 16 | 宇宙 | 伪装输送舰袭击 | 3 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成剧情任务No8 |
| 17 | 南大西洋 | AEU输送部队袭击 | 2 | – | – | ↓ | 完成剧情任务No10 |
| 18 | ユニオン领内上空 | ユニオン新部队结成妨害 | 3 | ↓↓ | – | – | 完成剧情任务No10 |
| 19 | 宇宙 | プトレマイオス[illegible] | 3 | [illegible] | [illegible] | ↓ | 完成剧情任务No10 |
| 20 | 人革连领空上空 | 人革连武力介入阻止 | 3 | – | ↓↓ | – | 完成剧情任务No11 |

| No | 区域 | 任务 | 难易度 | ユニオン | 人革连 | AEU | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 21 | ユニオン兵器实验场 | ユニオン秘密基地袭击 | 3 | ↓↓ | — | — | 完成剧情任务 No11 |
| 22 | 宇宙 | 宇宙输送舰防卫 | 3 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成剧情任务 No11 |
| 23 | インド洋 | AEU 势力夸示の阻止 | 3 | — | — | ↓↓ | 完成剧情任务 No15-17 |
| 24 | 人革连山岳基地 | 人革连前线基地袭击 | 3 | — | ↓↓ | — | 完成剧情任务 No15-17 |
| 25 | ユニオン山岳要塞 | ユニオン山岳要塞攻略 | 4 | ↓↓↓ | — | — | 完成剧情任务 No15-17 |
| 26 | ユニオン领内上空 | 要人暗殺テロ阻止 | 3 | ↓ | ↓ | ↓ | 完成剧情任务 No15-17 |
| 27 | 人革连国境付近 | AEUの侵攻阻止 | 4 | — | — | ↓↓↓ | 完成剧情任务 No19 |
| 28 | 北太平洋 | ユニオンの侵攻阻止 | 3 | ↓↓ | — | — | 完成剧情任务 No19 |
| 29 | AEU 砂漠地帯 | AEU 过剩战力の消去 | 4 | — | — | ↓↓↓ | 完成剧情任务 No20 |
| 30 | ユニオン山岳地帯 | ユニオン重要人物抹殺 | 4 | ↓↓↓ | — | — | 完成剧情任务 No20 |

## [illegible]

**任务内容：**

在 AEU 进行新型 MS 发表会上进行袭击，让世界知道"天人"的存在以及存在的目的。

**攻略要点：**

这里可以推荐出场的是刹那、ティエリア。原著中出场是刹那，所以这里选择他出场。这个任务不需要使用支援。首先和 AEU 的イナクト战斗，一开始先远距离射击，扰乱其行动后再突击到近身使用格斗攻击。HP 降到一半发生剧情，敌人会使用旋转盾牌防御，利用紧急移动绕到他的旁边攻击。说句题外话，他的台词基本和原著一样，十[illegible]——[illegible]后击破 4 台敌机后，[illegible]基本是 2 刀一个，没有反击的机会！[illegible]体增援，全部击破后完成任务。完成后，可以使用战术支援"カレル"。

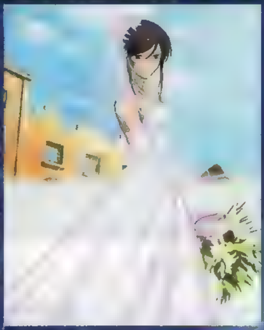
## [illegible]

**任务内容：**

恐怖主义者跟计划进入人革连的轨道 EVテロ进行破坏。破坏导弹群阻止这个恐怖行动。

**攻略要点：**

这里按照原著剧情是用アレルヤ，支援是ティエリア（ティエリア你嫁给我吧，我不在乎你是男的！灭啊哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈！）。我建议只使用アレルヤ，不用支援。这里有很多敌机，但那并不是主要目标，一定要快速找到导弹并消灭，初期要破坏 5 枚导弹，建议变形成飞机，接近后使用格斗攻击。破坏后第 2 批导弹出现，同样是要破坏 5 个。这里要说下 DS 的画面，太恶了，远处的东西基本是一样的，根本无法清楚识[illegible]和导弹，害我在这里失败了 2 次。



## [illegible]

**任务内容：**

[illegible]

**攻略要点：**

[illegible]不要大意了。需要歼灭 10 艘战舰就算任务完成。建议留 1、2 艘不要消灭，把[illegible] MS 消灭后再去对付战舰。

## 南大西洋：袭击 AEU 海上演习

**任务内容：**

袭击海上进行演习的 AEU 的部队。优先以舰队为目标，舰队的歼灭是对舰队[illegible]击任务成功的标志。

**攻略要点：**

[illegible]就要简单多了，就是近身格斗而已，但是也因为如此，很容易受到敌人的攻击。而且就算防御了正面的攻击，其他敌人也会从后面或者其他方向攻击。所以，这里要不停的移[illegible]是看个人的操作手感而定。这里破坏 5 只战舰就可以完成任务。

## [illegible]

**任务内容：**

有情报显示人革连正在增加生产 MSティエレン而进行军事演习，应该阻止过剩作战能力而对其进行歼灭。

**攻略要点：**

这个任务ロックオン不能参加，当然支援也是不可能的了。不过反正要完成这个任务的是アレルヤ，没有支援，这个任务依然是比较简单。击破初期的 7 台机体后，出[illegible]空中部队，再去清理地面机体。注意，如果连续被敌人攻击，敌人的战意会逐渐恢复，所以即便是受到攻击也不要停下来。

## ユニオン空军基地 ：袭击ユニオン空军基地

**任务内容：**

破坏袭击ユニオン空军基地，破坏扩军派的重要人物搭乘的运输机。要注意护卫的队长机。

**攻略要点：**

[illegible]入基地后要在 1 分 30 秒以内击破目标运输机。护卫的 MS 出现后其实可以无视直接破坏目标。当然，也可以击破 MS，这个是在短时间内可以，如果时间拖的太久就会任务失败！

## [illegible]

**任务内容：**

[illegible]和在那里的设施配备的敌人。

**攻略要点：**

[illegible]这里的任务对 3 个势[illegible]不能达到战意 100%的[illegible]。

## [illegible]

**任务内容：**

[illegible]

**攻略要点：**

[illegible]

## [illegible]

**任务内容：**

[illegible]

**攻略要点：**

[illegible]

## [illegible]太平洋：[illegible]ユニオンMS[illegible]

**任务内容：**

[illegible]不明，请在限制时间内尽可能消灭敌人。

**攻略要点：**

[illegible]支援的人无法参与这次作战。这次的作战目的有2分钟的时间限制，要最大限度的削减敌人的战斗意识，就必须不停的攻击，如果连续受到攻击的话，敌人的战斗意识会不断加强。敌人比较多，注意不要被逼入死角。

## [illegible]

**任务内容：**

恐怖活动组织策划引发纷争，得到导弹准备攻击的信息。在限制时间内击破炮台。

**攻略要点：**

这个任务出击人选比较随意，不过建议使用ティエリア，可以对3个势力同时产生影响。上次支援的人无法参与这次作战。本次任务是1分30秒以内要把6个目标全部破坏，之后歼灭余下的敌人。ティエリア只须不断蓄力攻击即可，任务难度不高，如果觉得ティエリア比较慢，可以使用刹那，他的觉醒槽是蓄得最快的。

## ユニオン[illegible]

**任务内容：**

ユニオン[illegible]。限制时间内击破了炮台。

**攻略要点：**

[illegible]ティエリア，可以对3个势力[illegible]任务。

## AEU [illegible] AEU [illegible]

**任务内容：**

[illegible] AEU [illegible]。

**攻略要点：**

[illegible]的导弹攻击比较烦人，最好先消灭。全灭敌人后出现增援，再次全灭后完成任务。

## ユニオン[illegible]：ユニオン[illegible]テロ阻止

**任务内容：**

ユニオン[illegible]。

**攻略要点：**

[illegible]，不然就是任务失败，任务[illegible]，这个任务就算完全失败，不能再度进行。

## 宇宙：[illegible]

**任务内容：**

[illegible] EV[illegible]。

**攻略要点：**

[illegible]。[illegible] MS [illegible]都不能让其通过，否则就算任务失败。

## [illegible]：AEU [illegible]

**任务内容：**

[illegible]，大规模的输送部队移动确认，优先以输送舰为目标。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是刹那。这里的MS不断出现，不要丢失输送机。破坏初期的3[illegible]醒。

## ユニオン[illegible]上空：[illegible]ユニオン[illegible]

**任务内容：**

ユニオン对高达部队选拔实验实施，对其进行妨碍。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是ロックオン，支援是ティエリア、刹那。初期敌人全灭后出现增援。第2批敌人不仅防御高而且十分会躲避，，还会使用旋转防御。要破防的话需要连续近身攻击。全灭后完成任务。

## 宇宙：プトレマイオス防衛

**任务内容：**

恐怖组织在偶然的活动中发现了プトレマイオス，注意导弹的袭击，全力防卫。

**攻略要点：**

这个任务出击人选是刹那，支援是ロックオン。初期全力寻找导弹并将其击落，杂兵可以不用理会。全部拦截后敌人出现增援，注意，这个时候的敌人仍然是以プトレマイオス为攻击目标。所以要时刻注意プトレマイオス的HP。

## 人革连[illegible]上空：[illegible]

**任务内容：**

人革连[illegible]人MS部队。

**攻略要点：**

这个任务出击人选アレルヤ、刹那。[illegible]，把5枚导弹击落后[illegible]第2批导弹，这个时候可以开始对付敌人的MS部队，当然也还是要注意导弹，一个也不能让它们飞过去。全灭导弹后任务完成。

## AEU 砂漠地带：消去 AEU 过剩战力

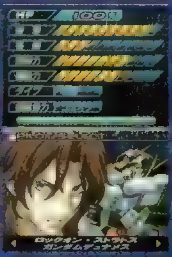
**任务内容：**

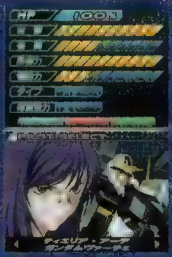
获得AEU[illegible]，进入AEU[illegible]歼灭敌人MS部队。

**攻略要点：**

这个任务出击人选刹那、ティエリア。[illegible]全部MS部队后再次出现增援。全灭后完成任务。虽然听起来好象敌人很多，但实际上敌人只有不到20台。

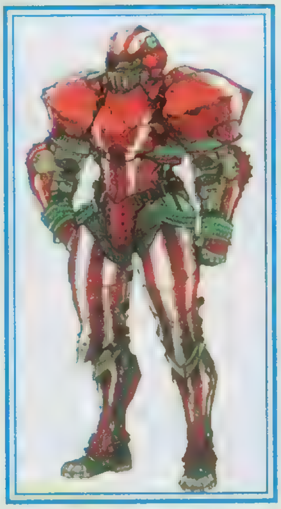
| 驾驶员 | 机体 | 射击 | 格斗 | 防御力 | 移动力 | 属性 | 得意势力 | 残弹 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 刹那·F·セイエイ | ガンダムエクシア | 4 | 10 | 5 | 8 | 格斗 | AEU | 30 | 初期 |
| ロックオン·ストラトス | ガンダムデュナメス | 9 | 3 | 7 | 6 | 射击 | ユニオン | 40 | 初期 |
| アレルヤ·ハプティズム | ガンダムキュリオス | 6 | 7 | 3 | 10 | 万能 | 人革连 | 90 | 初期 |
| ティエリア·アーデ | ガンダムヴァーチェ | 10 | 4 | 10 | 3 | 力 | 全て | 30 | 初期 |
| 刹那·F·セイエイ | エクシアロールアウトカラー | 4 | 10 | 5 | 8 | 格斗 | AEU | 30 | 和ガンダムスローネ3机战斗一次后，完成假想战域2 |
| ティエリア·アーデ | ガンダムナドレ | 4 | 10 | 5 | 8 | 力 | 全て | 30 | 和ガンダムスローネ3机战斗一次后，完成假想战域2 |





# 怪物猎人 服装原型考

虽然是为了做攻略本大家才开始玩起怪物猎人，但事实是拿起 PSP 之后全都不愿意放下了，整天听见办公室里“挖大便挖大便”“打轰龙打轰龙”的大呼小叫。由于大家的热情，这个“怪物猎人”的专栏便应运而生了，并且从本期开始，每期都会有不同的题材亮相，至于具体是什么嘛，就看每期我们有什么新发现吧！本期给大家献上的，是大家对游戏里那些古里古怪的套装的研究——



**橄榄球**

这是一身外表看起来像橄榄球服，实际上比橄榄球服恐怖得多的服装——哪个橄榄球队会在衣服上装尖刺和锯齿？不过虽然不适合进行正式橄榄球赛，用来和怪物玩玩“达阵”也许不错。至少从外表看，保护得还算严严实实的。

**重骑兵**

这身盔甲的特点是四周的重甲和两腿间的空隙，这个空隙拿来做什么的呢？是不是差了一匹坐骑啊？这家伙是不是该拿把骑士枪什么的才合适？

**蒙古骑兵**

这是当年打遍天下的蒙古骑兵，因为注重“骑射”的机动性，所以和真正的“重骑兵”还有一点差距

**橄榄球**

在欧美世界较为风行的体育运动，“橄榄球”这个名字只是因为中国人觉得这个球像橄榄而取的名字，其实英文和橄榄一点关系都没有。据说该运动的起源是 19 世纪的一场学校足球赛，有个孩子因本方落后，情急之下抱起球跑进对方球门，虽然这毫无疑问是犯规，但也促使了一项运动的诞生——最后要说的是，这个故事是假的。橄榄球的主题是超强的对抗，攻守双方都以正面抗衡住对方的冲击为目标，你要说技术含量不多，但力气那是真足，1905 年一年在美国就有 18 名运动员在比赛中丧命，以至这项运动不得不增加了头盔和全身装甲，但依然非常危险，每年死个十几人算家常便饭，时至今日保险公司也不愿意为美国的职业橄榄球运动员投人身保险。

最后说一下，在欧美，“Football”意味着橄榄球，“Soccer”才是我们熟悉的足球。所以 1994 年美国世界杯举办时，本应是足球荒漠的美国有不少人兴高采烈地举着“我们喜欢 Football”的旗子上街欢迎，结果到了球场后，“什么，Soccer 啊？没劲！”

美式橄榄球的冲击力是常人难以想象的，据说正常退役的运动员不到一半。但即使这样，美国人对它的热情也丝毫未减

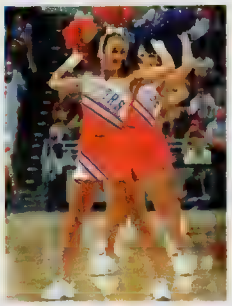
**雹**

CAPCOM 的游戏里穿红衣服的人很多，比如肯；红衣服再配白色头发的也有，例如 DMC 的但丁；但是再把这个白头发留长了在脑袋后面束起来，那符合条件的就只有当年那个 3D 格斗游戏《私立公平学院》的学生会长忌野雹了。什么，对这个人没印象了？没关系，看到觉得像就行。顺带一提，忌野雹的声优是已经去世的盐泽兼人。

**私立公平学院**

APCOM 于 1997 年推出的街机 3D 格斗游戏，于次年移植到 PS 上，1999 年又推出了“私立公平学院 热血青春日记 2”，2000 年则是该系列最后一作“燃烧吧，公平学院！”。游戏故事背景设定在日本各地的高中，天晓得怎么会有那么多恐怖的高中生出场……游戏的特点是可以随时在战斗中叫出同伴发合体技，看上去非常华丽。虽然从 2003 年在 DC 上最后一次推出廉价版后便毫无动静，但是 2005 年来自该系列的“岛津英雄”和“水无月响子”出人意料地在《NAMCO VS CAPCOM》中登场，多少让人又看到了一点点系列延续的曙光。

给雹配音的盐泽兼人在 2000 年去世了，“公平学院系列”也是在这一年发卖了最后一部作品，难道是巧合？



其实球迷们进体育场，有相当一部分理由是来看美女的吧

**拉拉队**

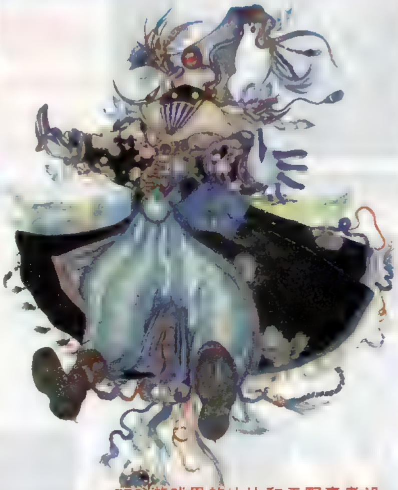
有橄榄球当然就有拉拉队，这可是赛场上最抢眼的风景，不过你看人家的拉拉队小姑娘都是穿着短裙还能连蹦带跳的，为什么我们的拉拉队基本都还穿着健美裤呢……

## 黑魔导士

黑魔导士不是该黑色衣服么？不是该戴着尖尖的帽子么？不是该拿着魔杖之类的玩意么？但是世界上就有这么一种黑魔导士，全身以蓝色和白色为主，遍布各种花纹，穿着蓝色竖条衣服跟医院里病人似的……没错，这就是天野喜孝笔下的“黑魔导士”，不相信的请自己去翻当年FF9里黑魔导士比比的设定图。

**天野喜孝**（Yoshitaka A-mano）

1952年3月26日出生于日本静冈，原名天野嘉孝，在日本画坛享有盛名的画家。天野的画风和用色非常独特，也形成他作品的非凡魅力，曾经在1983-1986年的四年间连续获得日本科幻作品最高奖项“星云奖”的艺术部门奖项，并参与了多种作品的设定，对于我们的读者来说，最熟悉的当然是“最终幻想”系列的人设。此外，天野喜孝还为宝冢歌剧团等组织担任过舞台和服装设计，在国际上也颇有声誉。



FF9游戏里的比比和天野喜孝设定的比比可是天壤之别

黑魔导士

PS：不过《游戏日》编辑部对这位大师的画风完全不感冒。我们果然不适合欣赏艺术。

## mudman

戴着凶巴巴的面具一副土著打扮，我们觉得他很像SNK公司的老游戏《世界英雄》里那位土著MUDMAN，本来这种戴面具形象在游戏里也不算少，比MUDMAN资格老名气大的有很多，例如同样出自SNK的塔姆塔姆，但是俗话说看人看特征，这个面具的特征显然更偏MUDMAN一点啦。

可惜《世界英雄》没有维持下去，全人物大乱斗还是蛮好玩的

mudman

## 波斯舞娘

实在很难想象，这种服装到底在面对野外那些怪物时有什么效果，难道可以跳一段肚皮舞产生魅惑效果？……话说回来，这套服装到底算波斯还是算印度？唉唉，管她呢。

**拉达**

虽然一般来说这套装扮是波斯舞娘专用，但看“机战”里拉达姐姐那套行头，直接围块面纱也可以扮，她可是印度血统耶

## 刺客

一般来说把脸隐藏在头罩下的人都会选一身深色衣服，但这位老兄把脸弄得神秘兮兮却选了一套白色服装，你真的想要隐藏自己么？与其相仿的是“刺客信条”的主角，名为刺客也同样穿着一身嚣张的白衣服，你要说伪装十字军吧也不在身上背个十字架……你故意的是不？

**刺客信条**

UBI公司在2007年年底推出的动作游戏，先后在PS3、XBOX360和电脑上登场，以十字军第三次东征为背景，操纵主角执行自己的暗杀任务，以图改变历史。本以为是个纯中世纪风格的游戏，但玩家们上手后才发现居然还掺杂了时空穿梭的科幻要素，算是非常意外的惊喜。

据说刺客信条要出续集，那时候又会是什么世界观呢？

## 超兽化兵

又见日本武士式盔甲，如果没有头上那个角的话，我们或许会在诸如《恶魔战士》或《鬼武者》等有日本武士形象出场的CAPCOM作品中找个模子，但是这个角！这个奇形怪状的角！一下子就让我们把票投给了强殖装甲！

## 冥斗士

深黑色的铠甲本来就容易让人想起恶魔之类的东西，这几套铠甲还非要长出“圣斗士”系列里标志性的反派犄角，没办法，您就当冥斗士去吧！

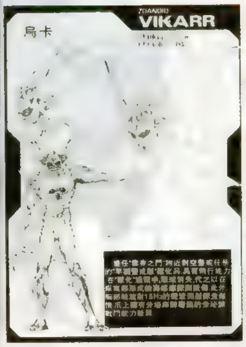
您能全部认出这几个冥斗士是谁吗？都认出来了？真的假的……

## 圣斗士星矢

日本漫画家车田正美于1985年开始在《少年JUMP》上发表的热血少年漫画，和“龙珠”、“北斗之拳”并称《少年JUMP》80年代的“黄金时代代表作”，也是中国大陆读者最早接触到的日本少年漫画之一，因此不但在日本国内，在中国同样有着绝高人气。作品以希腊神话为背景，塑造了一大批经典的形象，不但代表正义的雅典娜圣斗士一方令人印象深刻，代表海皇波塞冬的“海斗士”和冥王哈迪斯麾下的“冥斗士”也各具特色，他们那些“可拆卸变形的盔甲”这一设定还为日后大量作品提供了灵感。

除了漫画外，“圣斗士”系列的动画、游戏和周边产品层出不穷，直到今天，该系列的前传漫画“冥王传说”还在连载中，而“圣斗士”也成为中国大陆读者提到日本漫画时不可缺少的名词，不管是经典怀念还是恶搞娱乐，圣斗士们都会时不时掺上一脚。

但非常有趣的是，该作品里诸如“紫龙”“冰河”“瞬”“一辉”等配角都大放光彩，而代表黄道十二宫的“十二黄金圣斗士”更是有着近似天文数字的拥护者，《圣斗士星矢》的男女主角星矢和纱织却完全没有人气可言……




《强殖装甲》具有强烈的倾向性，殖装后不好看的肯定是反派

## 强殖装甲凯普

高屋良树于1985年开始连载的科幻漫画，主要情节是围绕外星人留下的“遗产”，神秘组织“克诺斯”和普通少年“深町晶”展开了激战。漫画最大的特点之一是“殖装”这个概念，看上去是普通人的角色经过改造后可以变身成外貌恐怖、拥有特殊能力的战斗生物，克诺斯一侧的殖装体被称为“兽化兵”，而他们的高级版本“超兽化兵”就有着怪模怪样的各种角……另一侧的平民少年深町晶则意外获得最强殖装之一“凯普”，由此成为克诺斯的眼中钉。这部漫画到目前为止连载仍未完结，但单行本却只有25卷，作者无止境地随机休刊成为漫画一大特色，和“暗黑破坏神”、“五星物语”等作品并列为“不知道今生能否看到完结”的传说级作品。至于“猎人”之流，完全未够班呀！！！

不过，这个角和『假面超人』也蛮像的

## 仁王

做盔甲就做盔甲吧，这帮人还要做出一堆肌肉来，还有完全没有必要的飞天羽衣……你真当自己是庙里拿降魔杵的仁王啊？哦对了，这个形象在中国叫金刚——不是电影里那头大猩猩哦。

## 仁王

佛教用语，即“金刚力士”之意，降魔除怪的基本战斗力，共同特征是身材高大威猛，面目狰狞恐怖，孔武有力，给人以极大震慑力。关于“仁王”这个异名主要来自日本的《义经记》，形容源义经手下武将武藏坊弁庆的勇姿。根据记载，为了保护主君义经，弁庆独自守在入口与追兵作战，无人能近，追兵乱箭射之，弁庆身中箭矢无数，站立而亡，死后许久敌人也不敢上前（这，这不是三国的猛将典韦么！），弁庆这种站立而死的方式后来便被称为“仁王立”，形容他站在那里的威慑力就象仁王金刚一样。光荣的《三国无双》里将张飞在长坂桥的单骑拦千军呼为“仁王立”，却独独忘了典韦，难道是故意的？

虎王机

这身“犬牙交错”的衣服一看就是从什么猛兽身上剥下来的，不过蓝色和黄色的搭配“似曾相识”，尤其是腹部好像“嘴”的设定和头部的形状让人不禁联想起“机战”系列里的著名机体“虎王机”……哦啦哦啦，虎王乱击!!

虎王机

“机战”系列中登场的机器人，是中国古代超技术(仙术?)的结晶“超机人”之一，外形取自中国四大神兽之一的“白虎”。它与同一系列的“龙王机”一起从中国山东的“蚩尤冢”中被发掘出来，由于其构造技术与现代科技完全不同，不能分析复制，成为独一无二的“特种机”。虎王机和龙王机都有着自我思考回路，实质上是有自己思想的机器人，会根据自己的标准挑选驾驶员，还可以合体组成擅长空战、水战的“龙虎王”和擅长地面战的“虎龙王”，其战斗力完全无法用常理来衡量。

虽然能分离行动，但虎王机和龙王机到游戏后期几乎都是合体状态。嘿嘿，怪物猎人没有合体设定吧!

在机战系列中，龙王机和虎王机一直结队行动，驾驶员则是有名的“模范情侣”布利特和水羽楠叶。

荒波吐

头盔上那俩圆圈不仔细看还以为是风镜，但完全破坏女性形象的粗腰身暴露了这套衣服的本质——一套日本古神“荒波吐”的真人版！果然真人服装和陶像一样的丑啊……

荒波吐神

日本绳文时代（石器时代晚期到公元前1世纪之前）崇拜的神灵，推测为女性(实在太丑了)，应该是母系氏族膜拜的产物。这个形象的土偶在二战后的东京附近被广泛出土，让当时战败的日本人稍微有了点精神慰藉。不过，绳文时代文明很快便被从亚洲大陆渡海而来的外来文明所灭，荒波吐神也随之消失在历史中，取而代之的是“天照”等大家今天更熟悉的神灵，当然，在日本人自己写的历史里肯定不是这样的，根据他们自己的说法，是神武天皇东征时，遭到信奉荒波吐神的部族攻击，于是在战败后被镇压。这样看来，土生土长的日本人其实也没剩什么东西嘛。

丑得要死的荒波吐。大和民族在剿灭原住民时依然畏惧原住民的神灵，所以这些神还会被供起来，时至今日我们还能在日本部分地区看到荒波吐的供奉神位

黑子

不知道什么时候起，这种“全身黑色，脸也被黑布挡住”的扮相被称为“黑子”，而且到目前为止似乎也只有日本才有这种家伙，他们经常装扮成舞台的黑色背景，为前面的演员表演提供帮助，比如手里拿着一只蝴蝶飞啊飞的，许多喜剧作品里也经常亮相。由于这个扮相会给人一种脱离于环境之外的感觉，所以也会担任各种竞技的裁判，但是游戏《侍魂》创造了一个超强的格斗系黑子形象，让大家恍然大悟：原来黑子里也有好多高手在的！

黑子

当年要达成侍魂里的黑子乱入条件还真是有点难度

武道服

这套服装有点不伦不类，有点像剑道或合气道的道着，但按照传统的服装来看颜色又不大对，再加上那个古里古怪的头带，看上去就是巫女与传统日本格斗家的组合，或许我们可以称之为武斗型巫女？对于这种似是而非的形象，大概也就只能出现在ACG领域了。

藤堂香澄

其实这位妹妹把衣服颜色换换就很适合了——还有人记得她吗？来自SNK《龙虎之拳》的藤堂香澄

虽然是典型的埃及女性发型，皮肤也是黑色，但是配上那身衣服后，就变成冥斗士了……圣斗士果然充斥于我们脑海里每一个角落啊。

## 埃及女郎

这个冥斗士叫什么来着？……我又忘记了

## 破裂人偶

一套白色的装甲，配上古里古怪的斑点条纹，还有脑袋上的角等等，你可以说它像任何一个机器人，但如果这套装扮加上了一双尖尖的“高跟鞋”，那就只能从永野护的《五星物语》中去找类似的机体了，这种无视物理学构造和力学原理的“纤细”型设定可是五星物语的特色啊。综合种种特征，我们认为它和叫做“破裂的人偶”的机体更像一些。

破裂人偶秉承了五星物语所有机器人“穿高跟鞋”的传统

## 五星物语

永野护从1986年开始连载的漫画，主要叙述在遥远的空间中，由五个太阳系组成的“玖卡星团”的故事，在这个星团中充斥着强横而不可思议的存在，而故事主要讲述的是——天知道讲述的是什么。永野护列出了一个跨度达几千年的年表以及在这段时间里发生的主要事件，然后随心所欲的在这个年表里挑一点来画故事，在“五星物语”的世界里，有发达的高科技，有华丽的机器人，也有传说的龙族和高高在上的神灵，是一部无视普通世界观和常理的漫画。由于已经列出了年表，所以对他来说五星的故事在任何时候都可以结束，所以他经常几个月乃至几年才画几章东西，直到现在也只出了11本单行本，如果大家有耐心的话，可以看看永野护死的时候他到底画到哪里了。

## 女护士

护士的特征是十字标记和注射器，就算穿着再朴素，有这两点也就够了，毕竟你不能指望战场上的护士妹妹也穿着动漫式超短裙，而要用这身装备去参加战斗的话，那么注射器变成大型武器也完全可以理解嘛。不晓得怪物里会不会有晕针的？

虽然“手提大针筒”的小护士看上去很可爱，但我绝对不要被她扎这样一针

女护士

## 兔女郎

被称为“兔女郎”也得有几个共同的特点，比如深色的无袖上装，比如大腿肯定要露出来，比如脑袋上那支棱的俩又长又尖耳朵，夜总会里端盘子的兔女郎如此，在校庆上唱歌的凉宫团长如此，跟着空贼去探宝的弗兰姐姐也如此。所以，这套服装虽然加了些看上去就没用的盔甲，我们还是认为这是兔女郎套装。

同样是兔女郎，差别咋这么大呢……危险系数完全不同啊！

## 狂战士的甲胄

这套服装把全身裹得严严实实，辅以压抑的黑色主色调，还有大量的铠甲连接缝，很容易让人想起漫画《剑风传奇》里的“狂战士甲胄”，背后那把镰刀如果改成大剑就更像了。话说那部阴暗漫画在进行到“千年帝国之鹰”篇时，经过连番征战已经伤痕累累的一行人终于在魔女弗萝拉那里得到休整，但很快魔兽军再度袭来，为了与拥有绝大力量的强敌对抗，格斯不得不穿上了被封印的“狂战士的甲胄”，这是一套能将自己潜力发挥到极致，同时也会对使用者造成很大伤害的甲胄，格斯差点就无法脱下它，连命都送掉。据说正式版怪物猎人里这身行头没有被采用，难道果然是穿上后附带狂战士效果么?

穿上这身铠甲后，格斯可以与龙对抗，但是身体到底能撑到几时呢?

### 剑风传奇

又译为“烙印战士”，三浦建太郎于1989年开始连载的漫画，目前离完结仍遥遥无期。“Berserk”取自“狂战士”之意，暗示这部漫画充斥着血腥暴力，小朋友禁止观看。主角格斯(又译为“津”)原本是佣兵团“鹰之团”的成员，但在鹰之团顺利壮大时，团长格里菲斯却因为与公主通奸被暴怒的国王打入大牢。一年后鹰之团残余成员将他救出，已成废人的格里菲斯不愿放弃成为“人上人”的愿望，用鹰之团全体成员为祭品启动“霸王之卵”，让自己超越一切成了“神之手”。但是本应作为祭品一份子的格斯却和恋人卡思嘉被意外救出，由此展开了自己被追杀和复仇的旅程。这部漫画的氛围阴暗残酷，目前身为男主角的格斯已经失去了右眼、左臂和味觉，随时挣扎于死亡边缘，而女主角卡思嘉则是失去了记忆和意识，表现得就象一个一两岁的孩子，毫无自理能力，也没有任何异能，因此格斯还要兼职卡思嘉的保姆保镖。

就是这样一个“天残地缺”的人类组合，要与高高在上几乎不可能战胜的“神之手”作战，读者光想就会觉得绝望吧? 希望作者能够在之后的故事里让主角好过一点吧。

## 防化兵

这个太明显了，谁要说戴的那个东西不是防毒面具就让他去毒气室呆5分钟……不过从滤毒罐需要用管子连接到腰部这个设定来看，该防毒面具的样式比较古老，应该是从第一次世界大战期间就使用那一批，在二战之后就被各国军队淘汰掉了，可见怪物猎人的世界还比较落后。现在流行的趋势是像动画《人狼》一样，把滤毒罐直接接在面具上以方便行动。附带一提，这个形象的头盔很像德军的M35式，但服装却不是，看来又是个大杂烩。

### 防化兵

一战时候戴防毒面具的英军。游戏里那种头盔是不会和那种防毒面具组合的，只有在空想设定里才有可能

## 圣斗士

圣斗士的标志是什么? 一身闪闪亮的圣衣。青铜圣斗士的标志是什么? 一身……不那么闪闪亮的，有点简单的圣衣……但是大部分圣斗士的圣衣都继承了“头盔长着俩角，只保护脸”和“肩甲要支出来”的特征，而这套服装同样有着这两个特征，很难让人不又一次往圣斗士上靠——那么具体像哪个呢? 嗯，这弯曲的头盔额饰还有双层肩甲的样子，凤凰座一辉，就是你了! 啊? 有人说这造型没有凤凰尾巴? 拜托，当然不能抄那么明显啊!

### 辉

这家伙在圣斗士中一向扮演“召唤兽”的角色，弟弟瞬一叫就到了

## 飞龙

这个粗看上去是普通的模仿忍者形象，但是红色的面具和蓝色的服装过于明显，你要说没有参考当年CAPCOM的名作“出击飞龙”，那估计没人信的。

今天的眼光来看飞龙也很帅哦

### 出击飞龙

CAPCOM最初在1989年推出的街机动作游戏，玩家需要操纵忍者“飞龙”和统治世界的邪恶组织作战，游戏类型为横版过关，很有点“忍者龙剑传”的感觉，但是还要潇洒火爆得多。该作品先后移植到多款机种，并在1999年制作了续篇“出击飞龙2”，2000年时还在PS上推出了“出击飞龙1&2”合集，穿着蓝色忍者服戴着红色面罩和红色围巾的“飞龙”也逐渐成为CAPCOM的经典角色之一，虽然“出击飞龙”没有再出新作，但“飞龙”还是代表CAPCOM在多款“大乱斗”型作品中出战，直到今天也保持相当的人气。

## 瓦尔克丽

其实在北欧神话里对瓦尔克丽这个女武神形象并没有太具体的描述，我们只知道那是一群金发雪肤的美少女，穿着很"简单"的银色盔甲在战场上收集英勇战死的战士灵魂，所以东西方对她们的形象描述大相径庭，在西方的画像中，这帮妹子基本上除头盔和身上的三点式盔甲外就没穿东西了，日本动漫游戏里的女武神则是包裹得严严实实，最著名形象当然是S-E公司的《北欧女神》系列。但是这里出现的瓦尔克丽形象应该是来自于NAMCO公司在1989年推出的动作游戏《女武神传说》（前作是1986年推出的RPG《女武神的冒险》），头盔上的白色翅膀，绿色的盔甲主色和白色衣服，都和那个老游戏如出一辙。大概因为NAMCO之前和CAPCOM合作出了一份《NAMCO VS CAPCOM》，NAMCO版的女武神也有份出场搞好了关系，所以这次CAPCOM才顺利拿到了这个造型吧。

### 瓦尔克丽

北欧神话里的"大众偶像"，一般被称为"女武神"，一般由奥丁的女儿、人间的公主和其他被挑中的美丽少女组成，职责是在战场上寻找战死的勇士灵魂，并将其带回天界成为英灵殿的一员，为日后的"诸神之黄昏"战役储备力量。在北欧人看来，能得到瓦尔克丽的拥抱乃是人生最大幸福之事，为此在战斗中悍不畏死的亡命徒不在少数，可以说这些女孩子们就相当于天界英灵殿的"广告模特"，要不是有"死后在英灵殿里可以和瓦尔克丽××〇〇"这个信念支撑，谁吃多了给你北欧诸神当苦力啊！

## 剑子手

尖尖的罩住整个头部的黑色面具，是欧洲古代剑子手的特征　这个套装形象上加的骨头锡杖削弱了一点剑子手的感觉，加上身上又贴着大量东方式的咒文符纸，看上去更像是某个要拿活人献祭的邪教祭司　真正的剑子手，就该是那种膀大腰圆，从胸口到肚子上都长毛的莽汉呀！

这个剑子手是壮了些，但是要砍头呀，没膀子力气怎么行？

## 阿奴比斯

虽然这套装备没有采用，但是设计者自己也承认"有点木乃伊风格"，所以我们也就不用说太多了，看那长着阿奴比斯脸的面具，看那个木乃伊的棺材，还有满身埃及壁画风格的装饰和木乃伊式的布条，直接跑到电影《木乃伊4》的片场去能直接当最终BOSS。

其实兽头人身的阴间使者也不止阿奴比斯嘛，你看我们中国的牛头马面

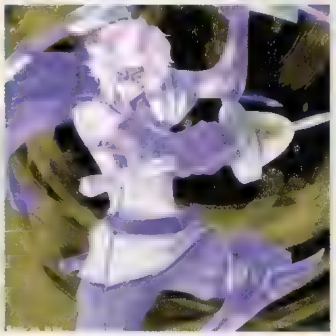
### 阿奴比斯

埃及神话中的神灵，在埃及神话体系中并非地位最高的，但却是最出名的。阿奴比斯的原型只是在墓地刨尸体的野狗，但在古代埃及人看来就是主宰死亡的神灵化身，因此阿奴比斯通常以狗头人身的形象出现。在神话传说中，阿奴比斯是埃及第一个君王奥西里斯之子，负责有指引死者前往冥界并进行审判的任务，它将死者心脏放在天平上与"公平之羽毛"称重的典故非常著名，另外它还向埃及人传授了木乃伊的制作方法。由于这些原因，阿奴比斯在重视来生的古埃及人心目中非常重要，人们常向其祷告以图取得死后的庇护，在法老们沉睡的金字塔里到处都是阿奴比斯的画像，也促进了这个狗头神的影响力。

## 假面男

身着欧洲贵族的服饰，戴一顶标志性的羽毛大帽子，还有披风和西洋剑，看上去倒是烂大街的欧洲剑士形象，从三个火枪手到罗宾汉都能符合要求，但是再加上这个眼罩，一下子就模糊起来了　打扮得花花绿绿的家伙很多，但没有几个戴眼罩的；戴眼罩的很多，没几个打扮得跟鸟似的，大部分戴这种眼罩的家伙都喜欢穿着统一色调的衣服，尤其是黑色，例如佐罗什么的，穿白色的也有，像《战国BASARA》里的竹中半兵卫。

如果把日本动画片里的火枪手"达达尼昂"形象和"竹中半兵卫"形象混合一下的话，就正好符合这个设定了。



## 圣战士登拜因

这个脑袋后面的尖角！手腕和脚上的两个尖角突出！还有背后标志性的薄翼式翅膀！“圣战士登拜因”的特征全齐了，只有颜色不同，放到机战里估计大家也都认为是登拜因系列的进化版吧！宫武一贵，告他们！……什么，这个造型没有被采用吗？算你们聪明。

不知道机战的正传系列什么时候会出？不然这些来自各个名作的机体都没出场机会了

## 圣战士登拜因

日本于1983年2月开始放映的机器人动画片，由宫武一贵（主要作品包括《飞跃巅峰》、《超时空要塞》等）担任机体设计，创造性地采用了“有机生态兵器”的概念，虽然主要还是一大堆机械，但给后来不少机器人动画“长出血淋淋的肌肉”提供了理论依据和灵感，例如著名的《新世纪福音战士EVA》。《圣战士登拜因》的世界观设定在异世界“贝斯特威尔”，被意外召唤到此地的青年座间翔加入了当地的圣战士军团，开始学习操纵被称为“奥拉”的机器人。由于觉察到领主的野心，座间翔逃离军团，加入了反抗组织，由此展开了对抗庞大帝国的故事。“登拜因”是座间翔曾搭乘的战机，会因驾驶员的情绪出现机身变大、力量变强等变化，而身为主角的座间翔更是可以发挥出“圣战士”特有的必杀技“奥拉斩”，加上那标志性的“昆虫姿态”，相当引人注目。1994年，SFC上推出的“超级机器人大战EX”里第一次出现了登拜因的身影，虽然它不到10米的高度在众多超级系机器人中很不起眼，但是凭借超高机动性和强大的“奥拉斩”也在机战中牢牢占据了一席之地。

## 瓦尔克丽

降魔幡，白色上衣，红裤子，这种东西男的叫神官女的叫巫女……这家伙看不出是男的女的，要不是巫女一般不戴帽子我一定把“它”按巫女处理了。但是——我不想去找神官的图！大家就好好看巫女吧！

反正主色调是一样的，大家看女的比看男的高兴，对不对？

## 维吉尔

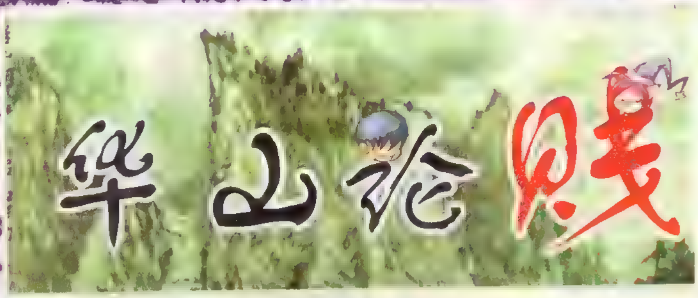
这是未被采用的设定图，给人以阴森的感觉，再仔细一看，为什么这个白色的头发和青蓝色的衣服那么眼熟呢？到底是在哪里看到过？后来扫了一眼旁边的DMC资料集……看上去，很像但丁的哥哥维吉尔同学嘛！难道这就是该设定未被采用的原因？不过之前已经COS了那么多老作品，再追加一个又会怎样？

另外，有人提出不同意见，说这个形象应该更靠近《恶魔战士》里的吸血鬼迪米特利，理由是迪米特利也是竖起来的头发加凶悍表情还有以蓝色为主的衣服，

## FFT

什么时候吉田明彦跑来给CAPCOM做设定了？……嗯？不是？靠，你看这个形象，跟吉田明彦设定的那个FFT有什么区别，分明一个模子出来的嘛，你不要用不信你看人设名单——哈？江口？莫非是名单里那个江口胜博？这个，这个人是谁啊，是不是吉田明彦的笔名啊……

大家对比看看？像不像？会不会是马甲？



# 华山论贱

## KFC 门——后续报道

继上期登出了 KFC 门事件之后，我们又收到了乐山夏读者(30 元买了缺胳膊断腿凌波丽的同学)的来信，在信中他再次揭发了他朋友在成都一行时所做的恶行。原来他打着来成都考试的幌子，实际上是来泡成都妹子了！而且还是个如花似玉的软妹子！要知道我们 fei 团长在成都 20 多年都没有泡到过妹子！ 他才刚来一天就泡到了！

(梵天："你这么激动干什么")

(fei："在成都 20 多年的是土星男，谢谢。")

哦对了，这期华山论贱是我 Aice 来写了，作为贱格教主帮我写初心者教室的交换，虽然这家伙连 PSP 都没有，但是这期的东西他还是满有把握的，这是为什么呢?

因为在我们一帮人玩怪物猎人 2G 的时候，就他一个人躲在旁边放冷枪，而且还调金手指！在我们辛苦打素材的时候，他就把什么高级武器都调出来了！而且他还选了个女号，然后调出些麒麟装、女仆装之类的穿着自娱自乐，简直变态到极点。

(梵天：金手指是贱格教一部升天的最佳方法，有意想达到我这个境界的读者请速速与我联络，另外，女仆装我是自娱自乐，这有啥不好的? 教主就不能卖萌了? 萌死你丫的！)

(众人：我吐……)

说完梵天我们继续说 KFC 门，经过这次惨痛的教训，我们决定不再被 KFC 全家桶迷惑，以后想要来编辑部，必须要带两个全家桶！

(fei："或软妹子一个……嗯，要单身成年的，御姐风最好，马尾也不错，要穿膝盖之上 20 公分的裙子……")

(Aice："带过来你还不是只能看看，又不能摸……")

Aice：wangly@cbigroup.com

梵天：liyf@cbigroup.con

### 教主的告示

由于画师泼猴从不兑现他的许诺，拖欠如来神掌栏目题头画已超过一年之久，因此决定向广大读者征订题头设计概念图，一旦有好的创意，被我们采纳，我决定将爱死身边的手办全部免费赠送，恩，就这样了，散会。

## 为什么有码!?

**自贡 许一帆**：98 页那张图为什么会有码！ 好好一张图就这么被毁了，谁出来给我解释一下

**Aice**：没关系，眼中有码，心中无码。你看人家 TONY 画得多认真，腿都快劈成一字了，多有专业精神啊，再看看我们那只猴子……

**梵天**：我出来解释了，说实话，我也知道许读者未必会达到 Aice 所说的那种境界，心中无码你个头啊！ 从你的文件夹中找图的时候，你哪只眼睛看到有码了，我最恨你这种藏 H 图的可耻之徒了！ 要不是我把这张老图，啊不，好图找出来，读者哪天才能看到? 说到这个挡住图的字，我最喜欢这个"道"字了，啧啧，真是恰到好处呀。

**Aice**：鄙视你，你喜欢的是"道"字下面的东西吧。

**梵天**：你真是太邪恶了，掩面逃开……

**Aice**：说起来最近我又找到一张萌图，一直拿来当桌面来着，拿出来给大家看看吧。

## 写错字了!

**成都 姚蕴锋**：哎，大哥们，又不是头一次写回函了，怎么搞成"温"了，认字认半边也不是这样的嘛；哎，才语游言也登了别人就没错。

话说 Aice 玩 GALGAME 没有厌倦期么，反正我最近是。

还有谁说汉化不快，无双大蛇 PSP 版 3 会 26 还是 25 号出的，3 月 31 号汉化版就出来了，这就叫速度！

**Aice**：上期的信是贱格敲上去的，名字写错了就找他去，至于 fei 嘛，别个人生经历丰富，不是我们能比的，他还在学校里卖过卫生巾，你们谁干过?

**梵天**：卫生巾? 骷髅还卖过卫生巾? 我要买一个!!

**fei**：行啊，买了后你给我当场用一个看看。

**梵天**：用就用！ 我买来擦嘴你管得着吗?

**Aice**：你的流量还真大啊！

**梵天**：咳咳……关于这个名字嘛，姚读者，你有没有感觉到，这个世界上的另一个角落还有一个和你相似的人在和你做着同一件事呢，没错！这就是著名的 XXX 理论(等我百度下……该死的，找不到)。所以很有可能写信的那个人只是和你名字相似的读者罢了，猿粪呀，是不是?

**Aice**：别狡辩了，明明就是你打错字了，还搞什么平行空间理论，要真有平行空间，我倒想找隔壁的我要一下这期杂志的全部文档。

**梵天**：我就是不承认我写错了！那个……PSP 无双大蛇是有汉化版呀，而且掌机栏目没空间登，所以说，有汉化版我们还是会用中文的攻略的，

| | |
|---|---|
| | 没抓到把柄吧，木哈哈！ |
| Aice | 无双大蛇这种游戏当然快了，文字量这么少，翻译也就半个小时，再加上破解导入之类的一个星期足够了。 |
| 梵天 | 所以说，只要抓到把柄我们就认错，抓不到，打死我都不认错。 |
| Aice | GALGAME 哪有玩腻的时候，每个月出的游戏那么多，就算一天玩 20 个小时，游戏出的速度也比你玩得快。我现在痛苦的是没有时间玩 GALGAME 啊，杂志这么多东西要写，时不时还赶个攻略特集，现在我每个月能玩 GAL 的时间加起来也不超过 3 天，能走玩一个游戏的两个路线就很不错了，我苦啊～呜呜呜呜。 |

5 月最期待 GALGAME——《空を飛ぶ、3つの方法》(在天空飞翔的三种方法)……可惜延期到了 7 月

## 有事相求贱格教主

| | |
|---|---|
| 成都猎人 | 贱格教主在上，请你用你超贱格的精神将我们这些低级贱格的教众等级大大提升吧！！在此跪拜！！ |
| 梵天 | 爱死，这位读者找你好像有事儿。 |
| Aice | 哼哼，别想跑，这教主的位置你是当定了，谁让你这么贱呢。 |
| 梵天 | 坐在这个位置上，我是要为读者牟取福利的，教主这种个人利益不是我想要的。 |
| Aice | 太假了！ |

## 还是这个老问题

| | |
|---|---|
| 上海白猿 | Aice 啊，你的 GALGAME 是在哪里下的啊？你上次给的提示那两个论坛我都进不去啊，不是关闭注册就是要推荐码，还有什么别的路子吗？ |
| 梵天 | 啧啧，看看，不让人注册说明里面有鬼！不知道都是些什么人在里面。 |
| Aice | ……那还能有什么人，全都是宅！ |
| 梵天 | 爱死，你既然推荐了，还进不去，这算什么态度，你要做个男人，告诉读者怎么找种子！告诉读者你是个男人！ |
| Aice | 其实要搞到 GALGAME 的 BT 种子还有很多方法，QQ 群就是一个，GAL 群里面总有几个能从各个地方第一时间找到种子的人，让他们传到群共享里，然后自己去下就行了。至于查找方法嘛，在群搜索里选择动漫类型，然后输入关键字“GAL”，一搜就会出来一大堆啊！ |
| 梵天 | 要是他们不让加入怎么办？ |

| | |
|---|---|
| Aice | 那就先报他一串冷门 GALGAME 的名字，吓死他们，看谁还敢不加。 |
| 梵天 | 比如？ |
| Aice | 比如说《木漏下的阳光》、《鸟笼的另一边》、《Festa》(废死他)《らぶドル》(拉不动了)等等。 |
| 梵天 | ……果然够冷门，连百度都搜不到。 |

“废死他”的游戏 CG

## 贱格教主不容易啊！

| | |
|---|---|
| 成都碳 | 其实人贱成这样也可以算是人才了。 |
| Aice | 我非常同意你的看法，其实我有时都怀疑梵天是不是看了什么《贱格百科全书》之类的东西，不然怎么可能贱得这么彻底。要是有个什么贱格大奖赛，他准能拿第一。 |
| 梵天 | 这位读者，你和爱死都高估我了，很多读者都说我还不够贱格。其实你们知道，我以前是多么好的一个小孩儿么？是什么让一个如花似玉的少年走向了这条不归路？是什么让亭亭玉立的我变成了今天这种样子？是什么让我拥有这种扭曲的人格？你想知道么？ |
| Aice | 快点快点，占前排座位，教主要传道授业解惑了！ |
| fei | 一点都不想知道，谢谢。 |
| 梵天 | 想知道的就去买份《法制日报》吧。 |
| Aice | 是么，我来看看……嗯……春熙路一东北男子全裸上街引众人围观…… |

## 有些话想给 Aice 说

| | |
|---|---|
| 北京 D-turtle | 那门歪道过了点吧，你们是在挑战 ZF 的忍耐极限吗？擦边球是不错，直接上 H 你们就要小心了。<br>剩下的话是给 Aice 的：<br>你的亚沙手办和抱枕是哪里找的啊？在下跪求入手方式，在下淘宝上是寻得不能了啊，发邮件或怎么样都行啊先谢谢了，还有，在下岛国语苦手的说……<br>然后还是给 Aice 的：<br>1、关于 AD(ToHeart2 AnotherDays)的春夏阿姨在哪里？<br>2、关于 TH2 的 H，不是太少，是太多，本来就不该有。很多都加得很鸡肋，完全就是败兴的存在，希望 Aice 在没有好好体验过这款游戏之前不要乱加评论，而且仅仅因为字幕图就不玩，那就是爱不够。而且把阴影度调成 0％就好了不少(在下就是这么过来的)<br>哦对了，最后另说一点，妹抖店(メイド，女仆)在下 2.14 去了，真是好啊，那时人真的不多的说，那个圣战日过得真快乐，灭哈哈…… |
| Aice | 那门歪道的图，那是梵天干的！这人把我按手按脚，然后就把图抢了去，要是出了什么事，就抓他！ |
| 梵天 | 这个时候就找到我的头上来了？你知道我的苦心么？我从五岁开始就开始吐血，十岁开始化疗，在这生命的最后几天，我愿意用我的最后的生命换取掌机栏目的繁荣，真要是有事儿，就让我这样去了吧，我不会带走一片云彩的。 |

| | |
|---|---|
| fei | 你吐了5年的血才去看医生啊，佩服佩服。 |
| Aice | 亚沙的手办我还就是在淘宝上买的，哈哈，可遇不可求啊，就只有一个。淘宝上卖手办的商家一般都有门路，你要问他们去，准能给你找着，当然你得给钱。 |
| 梵天 | 说什么也没有用了，亚沙被拿走了！ |
| Aice | KFC读者看到的话一定要好好爱护她啊，记得把她身上的灰擦一擦，在我桌子角落里放了一年了。 |
| 梵天 | 你这个没爱的，放了一年都不擦擦灰！还好意思说你是fans！ |
| Aice | 我又不是你，我是KEY社的fans，《SHUFFLE》就当时玩玩就可以了。 |
| 梵天 | 这位读者还去了女仆咖啡店啊，这个店啊……十三你来说。 |
| 十三 | 这个店不错啊，我去了，要了一杯水，然后打开PSP开始联《怪物猎人》，别的我什么都不知道啊！ |
| 梵天 | 丫的，你什么都不知道还敢说这店不错，这次该把你的QQ号彻底的公布在杂志上了，是不是？ |
| 十三 | 我说，女仆都漂亮，但是有很多都有男朋友了，听说因为点儿原因，前段时间女仆们都换了。 |
| Aice | 有点原因？难道是传说中的被黑道威胁改为夜店？ |
| 梵天 | 很明显，女仆店不能那么开，如果我是店长，就直接改成夜店，光靠几杯水是赚不了钱的，只要顾客愿意给钱，女仆你随便摸。 |
| Aice | 女仆随便摸？这个不错也…… |
| fei | 死一边去，你这个有女朋友的人还想去摸女仆！ |
| Aice | AD的春夏阿姨因为页面空间不够就被无视掉了……御姐还是人妻，不在我的狩猎范围内。TH2我的确没有好好玩过，宇盖图啊，我唯一玩过一个宇盖图的游戏就是《沙耶之歌》，这游戏宇把图盖掉还好点，不盖那太恶心了。 |
| 梵天 | 《沙耶之歌》我玩过，这个游戏好玩啊，男主角太爽了啊，我最喜欢吃果冻了。 |
| Aice | 之从我玩了那个游戏之后，我看到果冻就想吐……一个月胃口不好。 |

男主角眼里的美女沙耶……实际上……

## 教主免费打？

| | |
|---|---|
| 四川 烽火连城 | 什么？教主随便打？那我叫俩人，一人爆嘴巴一人爆菊花，中不？（不好意思，最近《极品贵公子》看神了，说话有点问题，莫记心上） |
| Aice | 看了这信我被吓了一跳，我不得不说，您口味真重。 |
| 梵天 | 叫女生来爆我吧，不就是扩扩嘴巴嘛，顺便问问菊花是什么？ |
| Aice | 很明显女生爆不了你，不然牵头牛来也成。 |
| 梵天 | 太重口味了！我不干了，华山论剑我不做了……谁爱干谁来干！ |
| Aice | 你也是个职业牌手……不，职业编辑，怎么能这样呢？拿出点专业精神让大家看看。 |

## 一个小小的要求

| | |
|---|---|
| 那个谁来着 | 爱丝同学，应该叫大哥，希望你的游戏小屋再大点，再多放点肉图，如果可以的话，把整本书都做了也可以。 |
| Aice | 听到没，听到没，大家都不用忙了，整本书放图就行了，哈哈哈，太爽了啊！ |
| 梵天 | 这可轻松了，大家快散了，牛爷回家打牌去吧！还有那个星辰，去玩模型去，还有那个fei，赶紧找个MM脱团，控萝莉的控萝莉，控百合的控百合，以后只要坐在家里拿工资拉！！ |
| Dragon | 你们想造反么？ |

## 对联一副

| | |
|---|---|
| 上海 Gomu | 上联：《游戏日》很黄很暴力<br>下联：众小编装傻装天真<br>横批：很好很强大！ |
| Aice | 这对联倒是很工整啊，不过这装傻装天真是说的谁啊？梵天？ |
| 梵天 | 是美编十三，他是装傻装天真，爱死你是很黄很暴力。 |
| Aice | 你冤枉他了，十三那是真傻。至于我嘛，我一点都不暴力啊！我对小萝莉都是很温柔的。 |
| 梵天 | 那你承认自己很黄咯。 |

## 教主加油！

| | |
|---|---|
| 成都 初音ミク | 我越来越觉得梵天在打造“贱格版才语游言”的贱字招牌。教主加油啊！我们支持！ |
| Aice | 小fei这期主动要求客串华山论贱，难道是他感觉到教主一天一天强大起来，才语游言的地位受到威胁了吗？ |
| 梵天 | 太假了，这一看就是假的，为了给这个栏目造势Aice你竟然自己编信，用这种浮华虚幻的假象来欺骗我们的读者！我是一个有职业素养，有良知的编辑，我受不了这种虚伪了。不过你这么编信我还是很喜欢的，爱死小伙子，你还是很有前途的。 |
| Aice | 假信？那把信扫描给读者看啊。你是不是怕小fei在才语游言里报复你，所以不敢说实话？ |
| 成都 刘逸尘 | Aice兄，你列GALGAME时也给个中文译名好不好？我看不懂耶，看不懂我怎么找一班的老大买呢？要不你3元拷我一个游戏？我有移动硬盘的！（请一定要登出这段！） |
| Aice | 没给中文名吗？ |
| 梵天 | 哪里给了！《FORTUNE ARTERIAL》、《Myself;Yourself》、《さくらシュトラッセ》这都是些什么乱七八糟的，教主我根本没听说过！ |
| Aice | 这个……还真有点难办，都没有官方译名啊，我自己译一个吧，别人又不认，等我百度一下……呃，前两个还真没有中文译名，大家都直接用英文名了，第三个《さくらシュトラッセ》是《樱花商店街》，但这个译名都很少用，说出来也没多少人知道。 |

梵天：那你好歹也给翻译一下啊！

Aice：硬要翻译的话，只能是这样了，《FORTUNE ARTERIAL》——《命运主车道》、《My-self;Yourself》——《我摸我；你摸你》。

《FORTUNE ARTERIAL》里最萌的 LOLI

## 诚心求入贱格教

又忘了是谁：梵天大神啊！收我为徒吧！我一天炼不成贱格神功，一天报不了仇啊！他(不用管是哪个)太贱了！我见过不要脸的没见过这么不要脸的！燃出山吧！燃不愿，"爱死"护法也行啊！

Aice：梵天，你看这位读者这么诚心，你就传授他几招吧，以免被他的贱格同学欺负啊！

梵天：这个世界上还有一句成语，人外有人，天外有天，这位读者，我出山是不可能了，贱格也没有一天两天就能达到最高境界的，还是做一个正常人吧。

Aice：你这么说是要弃教徒于不顾了？太狠心了，我来教你一招吧，在背上刻四个大字"好汉饶命"，遇到危险就把衣服一脱！保你安全。

## 问一下记忆棒的事

广州 白化：听说最近 SONY 发布了 16G 的记忆棒，爱死有没有相关的消息啊，比如多少钱？哪里可以买到之类的。

Aice：你消息真快啊，不过从惯例来看，刚发布的行货记忆棒都贵得要死。而组棒的更新没有这么快，现在稳定的 8G 组棒才刚刚成熟，价格也比较合适了，大家可以考虑出手。目前 SONY 的记忆棒各容量报价如下(均为高速棒)：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16G 行货 | 2899 元 | 16G 组装 | 无 |
| 8G 行货 | 750 元 | 8G 组装 | 395 元 |
| 4G 行货 | 385 元 | 4G 组装 | 160 元 |

行货的品质有保证，有正规质保，组货就看运气，还有就是选个信誉比较好的商家。买便宜还是买放心就看你自己吧。

梵天：爱死你又不好好看贴，在哪里买你还没说呢！

Aice：当然在电脑城买了，找不到电脑城在哪里就上 taobao 买，寻个钻石多点的卖家就行了。

## 教主罩我

闻主党：在买到 2 月号的 1 个，哦不，应该是将近两个月后。不论是无耻至极的街头报纸亭还是近乎万能的学校图书馆都没发现 3 月号。于是我就不禁想到 1 件很可怕的事情，难道游戏日那些非人类都被丑陋的人类世界吓倒，集体回老家结婚了。不要啊啊啊啊啊啊啊 ~~~~~~~~~
PS:本人原是一个大好青年，但太无聊了，所以最近加入了剑阁教，但坏事接踵而来，如感冒发烧，如手机丢了，如无缘无故坏硬盘。所以想请教教主，难道我不适合当剑阁教教徒?

梵天：你觉得我们集体回老家结婚的几率有多大？这明明不可能嘛，我当年也是在学校图书馆看到游戏日才来了这个人鬼殊途的地方的。至于坏事接踵而来的倒霉事儿，根本就不是你加入本教的原因，很明显你中了死死团的怨念的"让你丫有女朋友！让你丫有女朋友！"的可怕诅咒。你得先归团后才能入教。

Aice：集体回老家结婚？我国婚姻法没有规定同性结婚合法吧？

梵天：……你想到哪里去了，你这个基佬！

## 我有急事！

欧海涛：梵天师父！你好！先恭喜你和 aice 的华山论贱名扬各地。

这次找你确实有急事：我想知道游戏日的邮购地址(详细的)，我已经好几期的游戏日没买了，我这边老是缺货(不是这期没到，就是那期没到)，弄的我痛苦了很久，邮购又不知道地址(不知道哪个区)，上次汇款也不知道是否到了你们那里(我汇到了武侯区的 " 民光商厦 "，竟然已取了款)，所以求你告知徒弟我你们的详细的邮购地址，让我好在 5 月 1 日去汇款(我只有那天放假，高三是这样命苦)。徒弟我万分感谢。

游戏王 GX 的完结让我放下了一个心灵负担(最后那几集很让我感动)，可以较为轻心备战高考，但是我对游戏日的遗憾(自 07 年 10 就没看过新的了)将成为激励和负担，让我努力备考。

所以我是死是活都永远支持游戏日，永远支持我永远的师父梵天。祝你幸福！

梵天：泪……徒儿，你受了这么大的委屈你怎么不跟我说呢，武侯区的那个小妖，你竟敢黑心收我徒儿的钱，待我立刻收了丫了。邮购地址在此，徒儿收好：成都市营门口路民光商厦 532 室，邮编 610036，凭咱们师徒的关系，哼哼，你买杂志的钱，哼哼，你还是出了吧。

Aice：……武侯区哪有民光商厦，我还是帮你问问淘宝掌柜小白吧，看是不是已经收到汇款了。至于游戏王 GX 嘛，我一集都没看过，贱格，前段时间你不是把我的 PSP 拿去玩游戏王 GX 来着?

梵天：游戏王 GX 已经结束了，新番还有新的游戏王动画，这就意味着新的游戏王游戏即将到来，徒儿还是和我等着新游戏的推出吧，最后预祝你高考顺利。

小白：问到了，你的汇款已经收到了，你的地址快递送不到，所以发的挂号平邮，邮局的效率你知道吧，多等几天吧。

看什么看，没看过淘宝掌柜啊！

## 迷茫的 4 月新番

成林 上海：我的业余时间并不多，每次都是看动漫 PK 场里的动画介绍选择动画的，4 月新番浪潮马上就要来了，一下子不知道该看什么了。还有，我想问问编辑部都有谁看动画，你们 4 月新番都在追哪个呀?

Aice：每次新番到来的时候都会面临一次迷茫，我的应对方法是照单全收，先每个都看个一两集，然后再决定追什么。目前我决定要追的动画有《我的狐仙女友》、《红》、《假面女仆》、《绝对可怜》……其他的看看再说。

梵天：Aice 看动画从来没有内涵，教主我发现我越来越喜欢一些剧本优秀，感觉压抑的动画。我先在决定跟的动画是《超时空要塞－边界 F》、《DRAUGA 之塔》、《图书馆战争》、《二十面相娘》、《秘密》、《我家有个狐仙大人》……唯一和 Aice 重合的就之有《红》了，不是因为那是萝莉片，完全是因为这部动画的心里描写比卖肉动画内涵不止几倍呀，我又找回当年四叶草的感觉了，读者们不要看，这不是好动画的。

## 爱死和梵天你们不想活了！

**许×心**
**石家庄**

声明（表人格）

我要登个声明，上期的那封调查表不是我写的，是我一个同学诬陷我，那些对我有好感的 MM 不要轻信，那并不是真正的我，请老师、家长相信，我绝对不会堕落至此，虽然杂志我有买，但是从来不寄调查表。（2 月号调查表外泄纯属意外，犯案者已被严惩）

以下是正文（里人格）

妈了个[哔－]的，老子是来骂人的，爱丝和梵天出来受骂！老子第一次寄调查表就让你们给登了，同一封信还用了两次！在才语邮局里看到“梵天比我还贱”这个名字的时候，我还微微一笑，没想到你们连我真名也登出来了。你登也就算了，还把城市也写出来了！传出去要死人的！我希望石家庄只有我一个人买杂志，希望如此。三天过去了相安无事，第四天久未联系的初中同学打来电话大喊：“心哥，你上杂志了！”我心一虚，连忙装[哔－]，好说歹说让我蒙混过去了，没想到第二天来到学校，又一个同学来问我，“不，那只是重名，你误会了”、“不，真的不是我”总算让我给骗了过去。这时学习委员小姑娘（早不是萝莉了，也不萌，众烂人不要 YY 了），过来跟我说，闫老师叫你去办公室。我心里一紧，来了吗？终于要来了吗？

办公室中

小闫（比较年轻）抬头看看我：“说吧，怎么回事！”

我：“我也没想到……其实我……真的不……”

小闫：“早上迟到了 3 分钟，我留的作业也没写，问你也说不清楚，这样吧，作业罚抄两遍，晚自习前交，大课间你打扫一天，回去吧。”

小闫看着我被罚却笑容满面，一时说不出话来。

PS：新栏目“邪门歪道”的题头图中“道”字正好挡住了小女孩的[哔－]道，真是妙啊。关于紫烟的身世问题，类似的还有很多，比如蓝田、暖玉的孩子是烟，屈原的母亲叫伯庸，苏轼强奸了啖荔枝三百颗（明显是洋妞），不知有没有孩子，完事后他还说：“不辞长做岭男人”。

**Aice**：这还用说么，都是梵天干的，要骂就骂他去。

**梵天**：我就是要在把你的名字等出来，怎么样？你越是这么说就越是想让我登出来，承认吧，你这个賤得累。

**Aice**：看到许读者的信我仿佛看到了当年的梵天，在父母和老师面前假装自己是个好学生，其实暗地里干些见不得人的勾当。

**梵天**：就是啊，这种人就算是读者也要将他曝光！

**Aice**：你咋不把自己当年的事爆一爆？你那个，啊？那个小学女同学，没事就给你钱……唔唔唔……

**梵天**：没事没事，大家继续看杂志，就当什么都没看见啊！

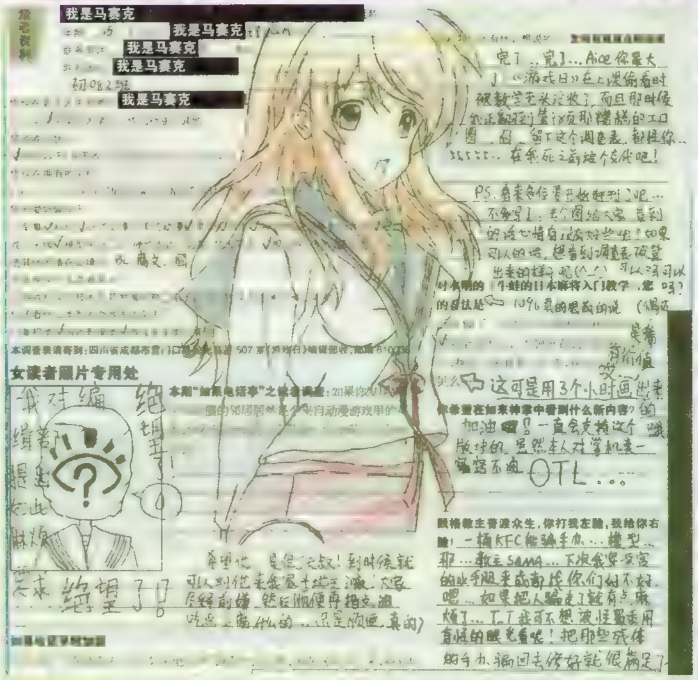
## 穿凉宫水手服的 LOLI 读者来信

**小祺无泪**
**（女读者）**
**昆明**

完了完了，Aice 你罪大了，《游戏日》在上课偷看时被数学老头没收了，而且那时候我正翻到了 98 页那糟糕的工口图，囧……留下这个调查表，都怪你……55555……在我死前给我个交待吧！

一桶 KFC 能骗手办……模型，那……教主 SAMA……下次我穿凉宫的水手服来成都找你们好不好，嗯……如果把人骗走了就有点麻烦了……T_T 我可不想被怪蜀黍用奇怪的眼光看呢！把那些残体的手办骗回去修好就很满足了。

PS：不多写了……丢个图给大家，看到的话心情有没有好些呢？如果可以的话，想看到调查表被登出来的样子呢(^_^)，可以吗?1096 真的很萌的说……可是用了 3 小时画出来的哦。




**梵天**：哈哈哈，你们那个数学老头，本来没有打算没收游戏日的，看了这图，那老家伙还能忍的住？肯定拿回家去慢慢舔了。

**Aice**：……小祺同学你还是重新再买一本吧，湿嗒嗒的游戏日你肯定也不想看吧。

**梵天**：还买什么呀，只要你穿凉宫的水手服来编辑部，书都白送你，一年份的！

**Aice**：这位读者才刚上初中，梵天你什么时候也变成 LOLI 控了……我脑海里浮现出你拿着棒棒糖逗小 LOLI 的场景。

**梵天**：我是觉得这小萝莉作者挺有才，我真想找个人替猴子画师的，Aice 觉得这图怎么样？

**Aice**：这图画得真不错！超萌的说，不过为什么朝比奈穿的是运动短裤？

**梵天**：这就是萌点！！

**Aice**：这个 LOLI 读者很上道啊！来给我们画插图吧，把那死猴子挤下去，让他家里蹲到死去。

## LOLI 危险了！

**Val**
**重庆**

上期那个 LOLI 小妹妹，你们不会干什么吧？尤其是爱死 SAMA，呃，那位小 LOLI，这群怪人很危险的，错了，是怪叔叔。如果是我妹妹，我才不准她这么干。

PS：我不是 LOLI 控，认了 3 个妹妹，算半个妹控吧，但我其实是女仆（扑）控。

**Aice**：这就不对了，怎么能阻止我伟大的 LOLI 控事业呢，LOLI 爱是纯洁的，高尚的，真正的 LOLI 控是绝对不会对 LOLI 下手的！所以哪位读者有 LOLI 妹妹，就放心交给我吧！我一定会好好照顾她的！

**梵天**：我不是萝莉控，但我敢保证，萝莉跟着爱死肯定没有好下场，我诅咒爱死生不出女儿。

**Aice**：我生个正太去泡你生的 LOLI。

**梵天**：十三说过生女儿是玩女人的报应，你这个宅没玩过吧。

**十三**：我什么时候说过的……

# 战神专题
## ——希腊神话中的趣事

**前言** 上期在准备战神的功略时，写了大量的专题内容，包括一些前代剧情、古希腊历史、希腊神话等故事，后来因为页面紧张把专题内容砍掉了一部分，趁着这期合刊页数多，抢了两页出来将剩余的部分放出，也算是了个心愿。

### ACG 中的雅典娜

和希腊神话中的小心眼，妒忌别人并经常使用下三滥手段的"卑鄙"女神相比，车田正美知名作品《圣斗士》中的雅典娜就善良了许多，这部给我们留下美好回忆的动漫作品将雅典娜成功的塑造成为动漫界的"碧奇公主"，从头至尾一直扮演着以星矢为首的无敌五小强的营救目标，哥们几个从雅典十二星宫到海皇波塞冬的王宫，为这个叫城户沙织的女人不辞辛苦、不计报酬的卖命。如果雅典娜稍微发挥下作为希腊神话十二主神之一应有的一层功力，也不至于让手下这些人打的这么辛苦，唯一的可能是：车田正美为了让五小强拥有不死的战斗能力，就只能先委屈下雅典娜了。

《圣斗士》中的雅典娜最强大的武器是什么？是眼泪？是她的身材？是她的圣杖？答案全都错误！雅典娜最强的武器是可化腐朽为神奇的鲜血。没错，这小丫头很少有直接参战的机会，但是却有很多流血的机会，而且沾过她鲜血的青铜圣衣立刻就会变成强大无比的神圣衣，五小强穿上神圣衣后战斗力大幅度提高，他们一边闻着雅典娜的血味一边和敌人厮杀，这也是他们高呼"雅典娜！不能让你的血白留的！"冲向敌人的原因。既然雅典娜的最强武器是鲜血，那么我们可以百分之百确认，女神家的马桶绝对圣域最强的圣衣，那可是雅典娜月经来时不断冲刷净化的结晶，可惜星矢等人当初没有意识这点，不然套着马桶的他们怎可能被区区几个海、冥斗士打的满地找牙？

### ◇圣斗士中雅典娜劣迹斑斑的战斗历史

回头看看她的历史战绩，这个女神也不是省油的灯，论杀神的数量连奎托斯都甘拜下风，下边让我们看看那圣斗士中的雅典娜到底干掉几路神仙吧。

**·蹂躏北欧神斗士**

和希露达为首的北欧神斗士大打出手，希露达为北欧之神奥丁地上代行者身份，被海皇波塞冬带上黄金戒指后从温和的女神变成极有攻击性的魔女，决心铲除雅典娜老窝的计划最终被青铜五小强华丽的击碎。小编在这里向这场战役中牺牲的神斗士致敬，并向北欧主神奥丁、雷神索尔传个话儿，不能在让这个小丫头在地球疯狂了，你们该出手了。

**·拳打海皇海斗士**

撒加的孪生弟弟加隆因欲刺杀教皇和雅典娜被打入水牢，无意中发现海皇波塞冬的三叉戟（圣斗士中的设定，雅典娜早早之前就封印了海皇），加隆拔出三叉戟潜入海底令海皇觉醒，之后召集海斗士和抓住雅典娜，可惜还是败在五小强的手下，堂堂一代明君波塞冬最终还是成为雅典娜的封印罐中的灵魂，海皇替身朱里安最终变成了人类，至此雅典娜的海鲜方面的提供便源源不断了。

**·冥界击溃哈迪斯**

牺牲了数名黄金圣斗士为代价，雅典娜到了极乐净土，她先是飚血将哈迪斯的灵魂从瞬的身体中驱走，随后制造了无敌神圣衣，星矢等人身披血甲击败死神和睡神。海皇朱里安苏醒后将黄金圣衣送到冥界（可见海皇完全是雅典娜的附属了）帮助五小强，哈迪斯终于干掉星矢，雅典娜穿上圣衣杀死哈迪斯，破坏了冥界，就等于破坏了世界平衡。

**·击败纷争女神——圣斗士星矢剧场版《黄金色的苹果》**

纷争女神艾莉斯吃苹果后复活，她和亡灵圣斗士也败给了雅典娜。

**·对抗月亮女神天斗士——《圣斗士天界篇》**

月亮女神阿尔忒弥斯看雅典娜十分不顺眼，命令天斗士杀向圣域，最终又一次被青铜圣斗士阻止。

**·刺死太阳神阿波罗——《圣斗士剧场版——真红少年传说》**

阿波罗打算净化人类，他带着他的神斗士和死去的黄金圣斗士将星矢等人打得毫无还手之力，雅典娜在死在了阿波罗的手中，依靠五小强们不可预知的能力，雅典娜重新复活，星矢也依靠雅典娜的神力杀死了太阳神阿波罗。

**·堕天使路西法——圣斗士剧场版《最终圣战》**

这段故事设定就更加的口胡了！这次的 BOSS 竟然是被耶稣发配到地狱的路西法，真不知道希腊神话什么时候还惹到上帝了，而且路西法气势汹汹，将之前被雅典娜击败的阿波罗、波塞冬和纷争女神艾莉斯一一复活。堕天使将雅典娜挟持在伏魔殿（这丫的是什么地方？），五小强再次踏上征途，星矢故伎重演，穿上射手座圣衣刺穿了路西法的胸膛，这个关公战秦琼的故事告诉我们，管你是什么神，在雅典娜面前全都要败。

**·圣斗士剧场版《神与神之战》**

这次北欧神话和希腊神话众神的对抗，奥丁代言人德路巴鲁率先发难，将纱织封印在维京船的船头，神斗士和圣斗士的战斗展开（这之中还有名叫洛基的神斗士）。圣斗士解开雅典娜的封印后，星矢穿上射手圣衣，又一次射死了德路巴鲁（星矢的黄金箭真是无敌啊）。

**后记** 纵观《圣斗士》的战斗史中来看，雅典娜在称霸道路上可谓是神挡杀神、佛挡杀佛。从屠神数量来说，奎托斯明显未够般啊。

### ◇TVGAME 界的女子高生雅典娜

游戏界还有这样一个雅典娜，她是一个偶像派人气女歌手、BOF 的主唱，她同时又是一个超能力的持有者，她是镇元斋的徒弟，一个熟悉中国拳法的日本小女生。没错，喜欢 KOF 的玩家不会忘记这个登台还要唱歌的女性格斗家，她就是麻宫雅典娜，

和前边两位女神相比，她的实力要弱些，但在当年的 TV 界中是很有人气的角色，从 KOF94 就开始登场的她受到了很多玩家的拥护和喜爱，尤其是受到编辑部 GALGAME 饭 Aice 的喜爱，因为麻宫雅典娜的声优池泽春菜刚好是《秋之回忆 2》中南燕的声优，Aice 请尖叫。（Aice：南老师最高！！！）

## 泰坦巨人——阿特拉斯(Atlas)

泰坦（Titan）是对巨人一族的统称，并不是指特定的某一个巨人，他们这一族在宙斯成为天神之前，曾经统治着整个世界。泰坦神族最早有十二个，他们都是天神乌拉诺斯和大地女神盖亚所生的孩子，六男六女，分职管理世界万物。

**六个男性泰坦神为：**

俄刻阿诺斯（Oceanus）—大洋河流之神 ；科俄斯（Coeus）—暗、智力、问神；许佩利翁（Hyperion）—光明、太阳神；克瑞斯（Crius）– 生长、生机之神；伊阿佩托斯（Iapetus）—灵魂、死亡之神；克洛诺斯（Cronus）—天、时空之神（第二代神王）。

**六个女性泰坦神是：**

提亚（Thea）—宝物、日光及视力女神；瑞亚（Rhea）—丰饶、时光、风霜女神（第二代神后）；忒弥斯（Themis）—水女神、秩序和正义女神；摩涅莫绪涅（Mnemosyne）—记忆女神，诗歌三女神之一；菲碧（Phoebe）—回答、神喻月亮女神；泰西斯（Tethys）—大洋沧海女神。

而我们主要要介绍的泰坦巨人——阿特拉斯（Atlas），是泰坦神伊阿佩托斯和海洋女神克琉梅里（Clymene）的儿子（克琉梅里是俄刻阿诺斯和泰西斯之女，伊阿佩托斯和她是叔侄关系，这一家子真是……）。

▲赫拉克勒斯和阿特拉斯

在泰坦一族和宙斯大战失败之后，阿特拉斯被宙斯罚去背负天界，所以在游戏中，阿特拉斯对天界和宙斯有着不共戴天的仇恨。

关于阿特拉斯擎天的事，还有一段趣事：大力神赫拉克勒斯奉命前往圣园偷盗金苹果，这时普罗米修斯（著名的盗火种英雄）建议他派阿特拉斯去完成这个任务，于是赫拉克勒斯接纳了他的意见，并答应在这段时间里代替阿特拉斯背负天界。结果阿特拉斯在摘得金苹果后不愿再把天界接过来，赫拉克勒斯假装同意，但是要去找一副垫肩，让阿特拉斯替他扛一会儿。阿特拉斯刚把天界举到自己肩上，赫拉克勒斯捡起金苹果就跑了（这大个子真够傻的）。

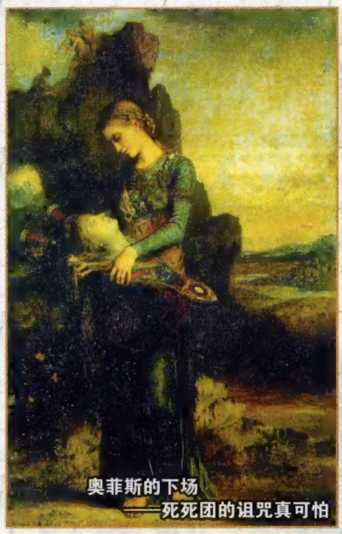
## 冥后——珀耳塞福涅(Persephone)

珀耳塞福涅是宙斯和农业、丰收女神德墨忒尔（Demeter）所生的女儿，她出生之后被母亲藏于深山之中，不让她和其他神氏接触，所以在她的童年生活得还算安宁。

但是她所不知道的是，冥王哈迪斯已经暗中看上了她。一次她和湖仙女一起采花的时候，不知不觉走散了，她在百花之中看到了代表着冥王的花——水仙，就在她伸手去采的瞬间，大地崩裂，从地下出现四匹战马所拉的冥王战车，冥王轻易地将珀耳塞福涅虏到了冥府，并强行娶她为冥后。

▲哈迪斯抢走珀耳塞福涅时的情景

丰收女神德墨忒尔失去女儿之后悲痛万分，她离开圣山奥林匹斯到处寻找自己的女儿。因此她的离去，大地万物停止生长，农业处于停泻状态。


奥菲斯的下场
——死死团的诅咒真可怕

宙斯不能放着这样的情况不管，于是他派自己的儿子赫尔墨斯前往冥府接回珀耳塞福涅，但是狡猾的哈迪斯在赫尔墨斯到达之前，骗珀耳塞福涅吃下了六颗地狱的石榴籽，因此就算珀耳塞福涅返回了天界，每年仍然要有六个月时间回到冥府。于是在女儿回来的六个月时间里，德墨忒尔就好好工作，让世间作物开始生长，在女儿回冥府的六个月里，世间万物就会枯萎。

就像其他希腊神氏一样，珀耳塞福涅也干过不少损事，其中最出名的要数奥菲斯救妻一事。奥菲斯是人类中最厉害的音乐家，他弹的竖琴连山林都为之动色，他的歌声就连鬼神也静耳聆听。但是他有个不幸的婚姻，他的妻子欧律狄克在婚礼之后就因毒蛇咬伤而丧命。悲痛的奥菲斯一路追到冥府，用他的歌声打动了冥后，她答应放欧律狄克回归人界。但是有一个条件，在他们到达人界之前，奥菲斯都不能回头看欧律狄克一眼。就在终点就在眼前的时候，奥菲斯欣喜地回头看了自己的妻子，于是妻子坠落冥界，夫妻俩永远天人相隔。失意的奥菲斯弹着竖琴，在人界徘徊。色雷斯的女子看上了他，但是他心中只有妻子欧律狄克，因此遭到怨恨。在酒神节的夜里，她们将奥菲斯折磨至死，然后把尸体抛弃河中。

哈迪斯在抢回珀耳塞福涅并立为冥后之前，曾有一个情人叫做明塔（Mintha），她是冥河之神科库托斯（Cocytus）的女儿。在珀耳塞福涅来到之后，失宠的她嫉妒不已，她声称自己比珀耳塞福涅更漂亮，哈迪斯最终会回到自己的身边。愤怒的珀耳塞福涅毫不犹豫地将她变成了薄荷。

## 太阳神——赫利俄斯(Helios)

关于希腊神话中的太阳神，总共有三任，第一任太阳神是在宙斯当权之前，还在泰坦神统治时期的十二泰坦之一——许配利翁（Hyperion），他是乌拉诺斯与盖亚之子，掌握阳光之力，太阳球体就是他的化身。第二任太阳神是赫利俄斯（Helius），也就是我们游戏中所提到的太阳神。他是前任太阳神许配利翁与宝物、日光及视力女神提亚（Thea）所生的儿子，同时他还有两个妹妹——曙光女神厄俄斯和月女神塞勒涅（Selene）。第三任太阳神就是我们最熟悉的阿波罗，他是宙斯与暗夜女神勒托所生的儿子，他还有一个孪生妹妹阿耳忒弥斯，也就是后来的新一代月女神。

▲传说中的罗德斯岛太阳神巨像，这当然是假想图

赫利俄斯虽然是泰坦神之子，但即使在宙斯推翻泰坦神之后，他仍然担任着太阳神的职位，每天驾驶着由火焰战马所拉的太阳车在天空行驶，给世界带来光明和温暖。直到宙斯糊里糊涂地答应了阿波罗索要太阳神职位的要求，赫利俄斯才退居二线。宙斯为了弥补赫利俄斯，将罗德斯岛给了他，让他在那里过着安逸的生活。

赫利俄斯在担任太阳神的职位之时，每天按时为世界送出光明和温暖，勤勤恳恳，任劳任怨，从没有出过半点差错。但是他的儿子法厄同因为向自己的朋友厄帕福斯证实自己是太阳神的儿子，擅自驾驶父亲的太阳车战车飞向天空，结果导致太阳车偏离了轨道，使得大地和天堂都着了火。为了控制住这样的局势，宙斯用闪电击中太阳车，法厄同落入世界尽头的伊利达努斯河中，溺水而亡。法厄同的母亲克吕墨涅和姐妹赫利阿德斯因悲伤变成了伊利达努斯河畔的柳树，他们的眼泪化做水珠，顺着柳叶流入河中。

地球诞生

新生命诞生

游戏日诞生

2002 年 5 月

1 岁时的孩子，刚刚开始学会走路，开始学会说话

1 岁时的游戏日，还是一本只有 96 页，资讯、攻略、杂文并举，没有自己道路的游戏杂志

2003 年 5 月

2 岁时的孩子，能够掌握跳跃、爬楼等技能，身体动作开始协调

2 岁时的游戏日，举起“攻略革命”的旗帜，试图找出适合中国玩家的攻略标准

2004 年 5 月

3 岁时的孩子，乳牙出齐，开始逐渐掌握精细的动作

3 岁时的游戏日，恢复到全彩，出现了超过 50 页的超大攻略，我们在做最认真的攻略

2005 年 5 月

4 岁时的孩子，骨骼开始坚硬，双手开始灵活

4 岁时的游戏日，根基开始扎实，继续大力发展攻略极限，也注重原创的开发，“三国无双女性版海报”等作品相继问世

2006 年 5 月

5 岁时的孩子，动作协调完成，神经纤维继续增长，生活可以自理

5 岁时的游戏日，在 FF、无双、机战等大作系列上已经确立了自己的地位，将原创攻略路线进行到底

2007 年 5 月

6 岁时的孩子，身体发育初步告一段落，可以进入学校，开始人生最重要的一段崭新经历

2008 年 5 月

## 6 岁时的游戏日呢？

**2008 年 6 月号**
**游戏日诞生 6 周年！**
**它将会有怎样的变化？**
**它将怎样开拓自己的新道路？**
**翻天覆地的大改变，正在策划中！**

**2008 年 5 月下旬，游戏日 6 月号，6 周年，一切见分晓！**

# 怪物猎人2G原创攻略本
# 5月火热上市！

游戏日编辑部独力创作，700页攻略狂潮巨献！
彩色印刷，内容丰富，资料详实，完全原创！
新手指南、任务攻略到所有装备、素材资料应有尽有！
2G新要素完全收集
G级装备、地图、任务、怪物资料一应俱全！
所有名词均有中日文对照
以及完全由《游戏日》编辑部制作整理
适应中国人自己查阅需求的素材索引！
彻底超越市面上现有全部抄袭版本

售价仅48元！

知道700页是多厚吗？就是这么厚！
?
5CM
144页《游戏日》厚度

攻略革命打破一切

不服的来战！

此图非本攻略本封面

## 特别通告：

本期附赠的《怪物猎人2ndG》攻略本试读版，来自我们编辑部即将制作完成的《怪物猎人2ndG原创攻略本》，该攻略本每一页都经过我们自己的验证才出炉，绝不照搬日本的“不完全攻略本”！我们对自己的作品很有信心，所以把攻略本中有代表性的内容抽取出来，做成这本96页的小册子给大家试读，目的有两个：

1. 拿给大家看看，我们这个攻略本就是做成这样的！当然，试读版上只有攻略本的内容节选，而且为了保证购买攻略本的读者利益，所有节选内容都是不完整版本（除了初心者指南部分），主要是为了让大家对这本书有直观认识，所以正式版会比这个附赠的试读版好得多！觉得好的话，到时看到攻略本劳烦买一本！

2. 为答谢杂志读者，怪物猎人2ndG攻略本正式上市时，你只要拿这本试读版到书摊上兑换，即可折抵10元书价，就是说购买攻略本只需

**38元！**

## 注意：

1.《怪物猎人2ndG原创攻略本》正式版的最后一页将会刊登相应兑换广告，如果老板不承认，可以翻到这一页进行证明

2.该试读版只能折合《怪物猎人2ndG原创攻略本》的10元书价，不能折抵其他产品，也不能直接找老板兑换10元人民币

=10元